EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

STORYTELLERS VAULT

EXTENSIO ROMANUM

ANNUM DCCCXV - LXII ANNO DOMINI
IMPERIUM NERO CLAUDIUS CAESAR
AUGUSTUS GERMANICUS

MARE CASPIUM
PONTUS EUXINUS
Napoca
Bizâncio
CÁRPATOS
TRÁCIA
Atenas
PARTOS
Jerusalém
Alexandria
LÍBIA
Memphis

Créditos

Criado por Chrystian Rissoli

Ilustrações dos Personagens de Clã por Mike Pifano

Nota: É importante mencionar que este livro não tem como objetivo retirar ou banalizar os direitos autorais de algumas imagens utilizadas na confecção dele. Imagens, fotografias, colagens foram modificadas sem más intenções. Durante o processo de leitura, muitas pinturas neoclassicistas foram utilizadas a fim apenas de ilustrar, entretanto todas elas estão sob domínio público.

Agradecimentos Especiais

Hélio Sampaio, meu primeiro narrador de Storyteller e grande responsável por me fazer gostar de Vampiro a Máscara, Demônio a Queda e Vampiro a Idade das Trevas. Sem Hélio, provavelmente eu não teria a mesma vontade e criatividade para criar conteúdo, pois foi a partir dele que aprendi a ter criatividade nos jogos.

Celly, minha namorada e jogadora que sempre presta apoio aos meus livros, às minhas criações, ajudando-me a revisar, a editar e criar conteúdo.

Raphael "Amado", meu amigo e jogador, que sempre me ajudou a realizar estes projetos, tanto em termos de história quanto em ideias para narrativas.

Rô Amadeu, amigo e grande inspiração para a produção de todos os livros que já criei. Sempre compartilhando ideias maravilhosas para os livros e muito conteúdo sobre a história de Vampiro a Máscara e Idade das Trevas.

Francisco Roque, **Higor "Corredor"** e **Fabrício Capadócio** que me auxiliaram muito no processo de revisão, sugestões para o livro e outros fatores. Senão por eles, o livro não teria a mesma qualidade.

Marcos Paulo, Historiador que me auxiliou muito em relação ao processo histórico e entendimento sobre o funcionamento do Império Romano e costumes clássicos.

O restante dos meus jogadores atuais, **Ale Zabeu "o Perninha"**, **Abílio "Assamita"** e **Filip "Diablerista"**, pois se não fosse por eles, tanto minha narrativa em Roma quando os jogos anteriores não teriam acontecido e eu não teria escrito este livro.

White Wolf

Västgötagatan 5
SE-118 27 Stockholm
Sweden

© 2020 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. Vampire: The Masquerade®, World of Darkness®, Storytelling System™, and Storytellers Vault™ are trademarks and/or registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

For additional information on White Wolf and the World of Darkness, please, visit: www.white-wolf.com, www.worldofdarkness.com and www.storytellersvault.com.

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

Tabela de Conteúdo

Introdução 10
O Que Foi? 10
Quando Acontece? 10
Em Que Ano Está Situado? 11
Diferenciações do Cenário 12
O Que é Este Livro? 12
Origens 13
O Abraços 13
A Caçada 13
Conteúdo 14

Capítulo Um: Descendentes do Sangue 16
O Abraço 16
Vampirocentrismo 16
Seja a Besta ou a Besta Será Você 17

Famílias e Linhagens 18
Idade 18
Recém Abraçado 19
Neófito 19
Ancillae 19
Ancião 19
Matusalém 20

Linhagens e Sucessões 20
Segunda Geração 20
Terceira Geração 20
Quarta Geração 21
Quinta e Sexta Geração 21
Oitava e Nona Geração 21
Sangue Fracos 21
Controle Populacional 21

Tradições 22
A Primeira Tradição: O Respeito 22
A Segunda Tradição: O Domínio 22
A Terceira Tradição: A Progênie 23
A Quarta Tradição: A Obrigação 23
A Quinta Tradição: A Destruição 23
A Sexta Tradição: O Silêncio do Sangue 24

A Hierarquia das Cidades 24
Pater Patriae ou Imperator 25
Consule ou Quaestor 25
Primogenum ou Senator 25
Custos Senatiae 25
Immune 25
Algoz 26
Exsecutor e Recipe 26
Flagellum ou Praeceptor 26

Mitos dos Amaldiçoados 26
Caim, o Pai das Trevas 27
O Deus Sem Nome 27
Geração 27
Amaranto ou Diablerie 27
Golconda 28

Curiosidades Importantes 28
O Elísio 28
Lextalionis 28
A Caçada de Sangue 28
Damnatio 29
Religião 29
Calendário Romano 29
Inimigos e Adversários 30
Lykánthropos 30
Fées 30
Caçadores 30
Magos e Feiticeiros 31
Lemuriosos 31
Daemones 31
Lexicon 31

Capítulo Dois: Aristocracia e Pobreza 34
Quem Somos 34
Hierarquia Social 35

Quem São as Famílias? 35
Patrícios 35
Aristocratas 37
Plebeus 38
Direitos Vampíricos 39
Linhagens e Outras Famílias 41

Os Clãs de Caim 42
Assamita 42
Brujah 44
Capadócio 46
Gangrel 58
Lasombra 50
Malkaviano 52
Nosferatu 54
Ravnos 56
Salubri 58
Seguidores de Set 60
Toreador 62
Tzimisce 64
Ventrue 66

Linhagens de Sangue 68
Como Funcionam as Linhagens de Sangue 68
Jogando com Linhagens 68

Ananke 69
Baali 71
Brujah Verdadeiro 73
Filhos de Osíris 75
Gangrel Grego 77
Mithraístas 79
Kiasyd 82
Nictuku 84
Strixes 86

Capítulo Três: Filosofias e Pensamentos 89
Nossas Filosofias 89
Vivendo a Filosofia 90
Adepto 90
Tutores 90
Maiêuticos 91
Mestres 91

Adotando uma Filosofia 91
Vinculado à Besta 92
Superando o Desafio 92
Pontuação das Filosofias 92
Filosofias Não São Religiões 93
Características 93
Aura 93
Virtudes 93

Heresias Contra a Filosofia 94
O Desafio Final 94
Golconda e Salvação 94
Organização 95

Filosofia da Besta 96
Filosofia da Divindade 97
Pensamento de Dionísio 98
Pensamento de Hades 98
Pensamento de Ares 99
Filosofia de Atena e Minerva 100
Filosofia Humanidade 101
Filosofia do Paraíso 102
Filosofia do Paradoxo 103
Ocidental 103
Oriental 104
Filosofia do Pensador 105
Filosofia dos Amaldiçoados 106
Filosofia da Destruição 107
Filosofia do Sangue 108
Filosofia das Serpentis 109

Capítulo Quatro: Criação de Personagens 111
Característica 111
Descrição 112
Personagens 113

Processo de Criação de Personagens 115
Atributos Físicos 118
Atributos Sociais 119
Atributos Mentais 121

Habilidades 122
Talentos 122
Perícias 127
Conhecimento 131

Habilidades Secundárias 138
Natureza e Comportamento 145
Antecedentes 156
Virtudes 161
Experiências 164

Capítulo Cinco: Dons do Sangue 166
Aprendendo Disciplinas 166
Variações de Disciplinas 166
Criando Novos Efeitos de Disciplinas 167
Criando Meta Disciplinas 167
Animalismo 167
Falhas em Disciplinas 168
Escolhendo Poderes 168
Auspícios 174
Vendo o Invisível 174
Bardo 182
Funcionamento das Disciplinas 184
Rapidez 184
Rapidez Tradicional 185
Quimerismo 188
Daimonion 193
Demência 197
Dominação 202
Fortitude 207
Fortitude Tradicional 207
Metamorfose 210
Mytherceria 214
Ofuscação 217
Potência 222
Potência Tradicional 222
Presença 226
Quietus 234
Cruscistus 235
Hematus 238
Serpentis 242
Temporis 246
Tenebrosidade 250
Valeren 254
Vicissitude 257

Feitiçaria de Sangue 262
Feitiçaria e Rituais 262

Aprendendo Rituais 262

Dur-An-Ki 263
Trilha da Vitalidade 263
O Despertar do Aço 265
Trilha do Guardião 266
Trilha das Mãos do Feiticeiro 267
A Vingança de Haqim 267
Bênção do Djinn 269
Rituais 270

Magia de Sangue 277
Mágica da Cura 277
Mágica dos Espíritos 278
Adaptando Espíritos 278
Mágica das Maldições 280
Mágica da Natureza 282
Mágica do Controle Climático 283
Rituais 283

Feitiçaria Mithraica 285
Domínio da Mente 286
Domínio da Guerra 287
Domínio da Bênção 288
Domínio da Luz 298

Necromancia 290
Linha do Cadáver do Monstro 290
Linha da Decadência do Túmulo 292
Linha dos Ossos 294
Linha do Objeto Mortal 296
Linha das Cinzas 297
Linha das Chamas de Azrael 299
Rituais 300

Meta Disciplinas 303

Capítulo Seis: Ordem e Caos 305
O Que Você Vai Precisar? 305
Ações 305
Ações Reflexivas 306
Regra de Ouro 306
Características 307
Paradas de Dados 307
Ações Múltiplas 307
Dificuldades 307
Falhas 308
Falhas Críticas 308
Dez e Especizalizações 308
Sucessos Automáticos 309
Tentativas Extras 309

Complicações 309
Ações Estendidas 309
Ações Resistivas 309
Trabalho em Equipe 310
Usando o Sistema de Narrativa 310
Exemplos 311
Exemplos de Rolagens 313

Capítulo Sete: Sistema e Dramatização 317
Sistemas Dramáticos 318
Feitos Físicos 318
Feitos Mentais 322
Feitos Sociais 323

Força de Vontade 325
Pontos de Sangue 326
Laço de Sangue 327
Combate 330
Tipos de Combate 3330
Turnos de Combate 331
Iniciativa 331
Manobras 332
Danos 333
Ações em Combate 334

Armamentos 338
Armaduras 340

Vitalidade 340
Penalidade de Dano 340
Penalidade de Movimento 340
Torpor e Morte Final 341
Cálculo de Dano 341
Tempo de Cura 341

Perturbações 342
Perturbações na História 345
Tipos de Perturbação 345
Deterioração 345
Diablerie 345
Cometendo Diablerie 346
Recompensas da Diablerie 346
Fé Verdadeira 346
Queda 347
Fogo e Queimadura 347
Frenesi 348
A Natureza da Besta 348
Sistema 348
Interpretando Frenesi 349
Rotshreck 349
Golconda e Salvação 349
Tornando-se Mortal 350
Luz Solar 351
Temperaturas Extremas 352

Capítulo Oito: Narrativa 354
Construindo Seu Mundo 355
Planejando Campanha 356
Teatro e Atuação 356
Objetivos e Conquistas 357
Detalhes 358
Narrativa 358
Dicas e Técnicas de Narração 359
Histórias Paralelas 362
Tema e Clima 363

Antagonistas e Personagens para Narrativa 364
Mortais 365
Caçadores 369

Fé Verdadeira 370
Bonificações de Fé 370
Níveis de Fé 371
Milagres 371
Artefatos e Relíquias 372
O Poder da Fé 373

Animais 374
Enxames 375
Vampiros 376
Idade 376

Carniçais 378
Regras 378
Demônios 380
Fantasmas e Aparições 381
Festival da Lemúria 382

Licântropos 385
Magos 388
Fadas 390

Capítulo Nove: O Império 394
Quis est Imperio? 394
Como Tudo Começou? 395
A Revolta 395
Os Primeiros Anos de Roma 396
O Senado Eterno 396
Arthemis e Lysander 396
As Guerras Pírricas 397
A Filosofia Cartaginesa 397
Cartago e Roma 398
Preparativos da Guerra 398
As Três Guerras Púnicas 398
O Fim de Cartago 399
As Guerras Civis Romanas 399
O Mithraísmo em Roma 399
A Ascensão de Júlio César 400
As Conquistas Gálicas 401
Os Gangrel 401
Príncipe Titus Venturus Camilla 401
A Dinastia Júlio Claudiana 402
O Reinado de Tibério César 402
O Império de Calígula 402
O Império de Cláudio 403
O Império de Nero 403

A Extensão Romana: A Península Itálica 404
A Cidade de Roma 405
Pompeia e Cuma 406

A Península Ibérica 407
A Cidade de Córdoba 408
A Cidade de Toledo 409
Nova Cartago 410
Região da Tessália 411
A Cidade de Atenas 411

Seitas e Organizações Secretas 412
Senatus 412
Liberum Immortalitatis 413
Orbem Mortale 413
Inconnu 413
Tal'Mahe'Ra 413
Manus Nigrum 413
Culto de Tífon Trimegistus 414

Appendix 416
Adquirindo Qualidades e Defeitos 416
Físicos 416
Sociais 418
Mentais 421
Sobrenaturais 424

INTRODUÇÃO

O Que Foi?

Antes da Idade das Trevas, a humanidade passou por um período chamado Era Clássica. A Era Clássica foi um período conhecido pela humanidade em que nós evoluímos em muitos aspectos.

Nesta época, surgiu a filosofia, com grandes pensadores como Pitágoras, Sócrates, Aristóteles e entre outros. Enquanto sociedade, nós desenvolvemos a arquitetura em muitos aspectos, apresentando as conhecidas colunas Jônicas, Dóricas e Coríntias. A literatura começou a fazer parte do cotidiano entre os Gregos e depois entre os Romanos. Nossa agricultura, navegação, a representação artística de pinturas e esculturas e claro, desenvolvemos táticas militares que também foram muito bem aproveitados.

Como nem tudo são flores, grandes guerras aconteceram, como a Guerra de Tróia que até hoje se debate se foi um mito ou se realmente existiu. Outras conhecidas batalhas como a Guerra do Peloponeso, as Guerras Púnicas e as Guerras Médicas também marcaram com sangue a história deste tempo, deixando muitas vidas prejudicadas.

A Era Clássica também permitiu o surgimento de grandiosos impérios. A Macedônia, o Império Persa, o Império Fenício, os Egípcios e o Império Romano. Todos estes impérios forjaram, às suas maneiras, o mundo. Todos trouxeram inovações e destruição, alguns mais e outros menos, mas todos foram importantes para a construção da história.

O mundo clássico era centrado no mar mediterrâneo, pois era a forma que conseguíamos de criar grandes rotas de navegação entre cidades estado, entre civilizações e de forma mais rápida do que se fôssemos utilizar carruagens e cavalos. Muitas civilizações tinham enormes batalhas navais, nem sempre entre si, pois foi neste período que a primeira era da pirataria aconteceu. Os mares foram completamente perigosos por um tempo e apenas os mais corajosos e preparados navegariam por ele. Felizmente a ordem domou o caos e os macedônios destruíram as possibilidades de pirataria.

Quando Acontece?

A Era Clássica se inicia verdadeiramente no Século VIII a.C, terminando no Século V d.C, após a queda do império romano. Este livro priorizará o Império Romano como base para seus relatos e acontecimentos. Mas antes disto é preciso entender como um dos impérios mais famosos do mundo ascendeu e caiu.

O Império Romano nasce de uma pequena cidade, cerca de 700 a.C. Claro, que eles ainda estavam muito distantes de tornarem-se o que se tornaram. Primeiramente, formados por um conjunto de reis etruscos que fundaram uma colônia às margens do Rio Tibre.

Roma dominou aos poucos as colônias gregas que eram colocadas na península itálica. Foram duzentos anos completamente estagnados, dominando pouco a pouco, crescendo e tentando desenvolverem-se das melhores maneiras. Próximo a 510 a.C que Roma iniciou uma reviravolta na história. Um ano antes, em 509 que Lucius Tarquínius, o Soberbo foi deposto de seu reinado. A partir daquele momento histórico, Roma não seria mais um reinado, mas uma república e então um ano depois, foi fundada a República Romana.

Após a criação desta república, foi quando a Era Romana começou. Grandes expansões, conquistas de territórios inimigos, alianças, rotas de comércio e desenvolvimento da civilização foram prominentes durante este período. Roma conquistava territórios e assimilava culturas que fossem interessantes para a república. A cultura e economia de Roma tornaram-se militares por conta das grandiosas expansões e isto levou a se tornar a melhor civilização da época em termos de militarismo. Hierarquias, legislações e a política foram influenciadas por militares até mesmo quando Roma tornou-se um império.

Foi próximo ao primeiro século antes de Cristo que a república começou a enfraquecer. O general Júlio César foi eleito como cônsul e quando notou que teria chances de ser deposto, assumiu-se como ditador de Roma, usurpando o poder para si. Sua grande falha pode ter acontecido em não dissolver a república, pois ele ainda precisava dela. Foram tantas reformulações criadas por Júlio que os republicanos armaram seu assassinato e assim o fizeram. Júlio César foi o último ditador romano, pois anos mais tarde seu filho Augusto César viria para vingar o pai.

Augusto seguiu o caminho do militarismo e não cometeu os erros do pai. Assim que chegou ao consulado, declarou-se como Imperador de Roma, dissolveu a República Romana e assumiu todo o poder para si, mantendo cargos sob sua vista e comandando da forma com que melhor via Roma. Seu governo foi grandioso, pois foi durante esta época que Augusto elevou Roma a quase o máximo de sua expansão.

A dinastia César manteve-se firme. O Império Romano atualizou sua república colocando-a abaixo do imperador e dando ao mesmo a palavra final. A política tornou-se principal motivo de revoltas e reviravoltas dentro das ações do império. Corrupção e escândalos surgiram nesta época, novas religiões como o Cristianismo ganhavam força e oprimiam o Mithraísmo e o Politeísmo Romano, baseado na Mitologia Grega.

Os povos bárbaros, como eram chamadas todas as civilizações que não eram romanas, passaram a realizar ataques para conquistar seus territórios novamente. Em destaque, os Celtas, os Gauleses, os Bretões, os Germanos e os Partos foram os que mais causaram destruição ao império. Com o tempo os ataques bárbaros ficaram mais fortes. A crise econômica abateu Roma e a crise política era presente. O império começou a perder forças devastadoras após o Século II d.C, até o seu fim em 476 d.C

Até hoje como um dos maiores impérios do mundo, sua influência foi tão avassaladora que ainda vemos costumes que os romanos tinham completamente interligados conosco. Sua arquitetura, sua arte, táticas de batalha, nomes, sua legislação, cultura, quase tudo o que este grandioso império nos apresentou, nós evoluímos. E o que nós não evoluímos, nós utilizamos.

Em Que Ano o Livro Está Situado?

É justamente em 62 d.C, durante o fim do reinado de Nero, o Louco que os personagens da sua história estarão presentes. Nero foi imperador romano entre os anos de 54 e 68 depois de Cristo. Foi o quinto descendente da dinastia Júlio Claudiana formada pelos imperadores, Augusto, Tibério, Calígula, Cláudio e Nero. Tornou-se um dos mais cruéis e insanos imperadores da história de Roma. Embora Nero não fosse filho biológico de Cláudio César, sendo adotado pelo mesmo, ainda assim ele teria recebido todo o carinho de Cláudio enquanto pai e de sua mãe, Agripina.

Nero assume o poderio como imperador com apenas dezessete anos, após a morte de Cláudio. Na época, o jovem tentou manter um governo bom, equilibrando a política e a economia.

O imperador Nero tornou-se insano quando sua própria mãe tentou usurpar seu poder para que seu filho biológico pudesse assumir o poderio de Roma. Esta foi a causa para que Nero se entregasse completamente à insanidade, ao hedonismo, à crueldades desenfreadas e aos vícios.

O imperador mandou assassinar sua mãe, seus amantes, seus parentes e potenciais sucessores de seu cargo. Nero afastou todos os seus potenciais inimigos e ficou paranóico com a ideia de ser usurpado. Como válvula de escape, ele entrega-se à libertinagem. Além de enormes orgias e bacanais em homenagem à Dionísio (Baco), ele tentava entreter o público de diferentes formas, participando de corridas no circo,

recitando versos nos teatros, danças e tocando flautas em apresentações. Tentativas estas, que por muitas vezes falhavam.

Sob o governo de Nero, Roma teria conhecido o clímax do desregramento moral e político. As pessoas começaram a sofrer nas mãos de suas más decisões, criando eventos, festas e insanidades diárias.

Em julho de 64 d.C, Roma sofreu um grande incêndio que depois de seis dias em chamas, dois terços da cidade ficaram em escombros. Dizem que o imperador Nero teria ordenado o incêndio com o propósito de construir um complexo palaciano, já que o senado romano havia negado o pedido de desapropriação para a obra. Há ainda existe a versão, concebida por romancistas cristãos que, atribuindo ao imperador a condição de insano, pretende que ele provocou o incêndio para inspirar-se, poeticamente, e poder produzir um poema, como Homero ao descrever o incêndio de Troia. Escritos afirmam que enquanto o fogo consumia a cidade, Nero contemplava o cenário, tocando sua lira.

O boato que se espalhou rapidamente foi que Nero realmente teria mandado atear fogo para apreciar o espantoso espetáculo. Para afastar de si as suspeitas, Nero jogou a culpa aos cristãos, ciganos e outros cidadãos não romanos, de classe baixa. Com Nero, iniciaram-se as grandes perseguições aos seguidores do cristianismo, ciganos e estrangeiros. Homens, mulheres e crianças foram presos e condenados aos piores suplícios. Cristãos foram decapitados e crucificados. Os "sortudos" eram atirados às feras, no Circus Maximus (Circo Máximo) em um espetáculo que visava aplacar a ira popular.

Após o incêndio, o imperador iniciou um grande projeto de reconstrução da cidade. Nero confiscou bens para construção de seu palácio, a Domus Aurea (Casa Dourada), que ocupava, com seus jardins, extensa área urbana. A custosa edificação foi revestida de mármore e decorada com ouro, pedras semipreciosas, marfim e inúmeros detalhes que custaram muito às finanças do império na época. Conspirações dentro do senado surgiram, acusando o imperador de crime contra a pátria e o reinado de Nero acabou em 68 d.C, com seu suicídio.

As Diferenças do Cenário de Vampiro para o Mundo Real

Na vida real entendemos que vampiros são um puro mito, criados como lendas assustadoras para que pessoas se distanciassem de um tipo de comportamento ou de pessoas. Há séculos atrás, vampiros já foram tratados como doenças, maldições, homens pecaminosos e muitos outros mitos.

No cenário de **Vampiro**, estas criaturas da noite realmente existem e dominam o mundo pelas sombras. Este livro conta justamente esta parte do cenário, em que o mundo é muito mais sombrio do que se imagina. Roma é na realidade um antro de política entre vampiros que manipulam as pessoas por trás das cortinas a fim de satisfazerem seus desejos e lutarem contra guerras de convicções únicas.

Em **Vampiro a Era Clássica**, os vampiros já existem há muito tempo e dominam grande parte das civilizações que influenciaram a história. Não há esperança neste cenário, apenas desespero e morte para aqueles que conhecerem as presas de uma destas criaturas.

Embora isto não tenha acontecido na vida real, nesta história, Nero enlouqueceu após ter descoberto que vampiros habitavam o senado de Roma e controlavam tudo pelas sombras. Todas as tentativas de assassiná-lo foram inicialmente aos mandos de vampiros. Nero iniciou planos para lutar contra estas criaturas da noite e o incêndio foi uma das formas criadas pelo imperador de acabar completamente com esta praga. Os vampiros travam uma disputa política contra o imperador, que cada vez mais reforça a cidade a fim de controlar os próprios vampiros, mas sua arrogância em querer disputar contra criaturas sobrenaturais não o fez pensar que ele já teria perdido antes mesmo de começar.

Seja bem vindo ao cenário de **Vampiro a Era Clássica.**

O Que É Este Livro?

Criaturas da noite que despertam após o pôr do sol para dar fim a vida de humanos, tudo a fim de saciar sua fome implacável. Como dito, neste cenário os vampiros fazem parte do mundo antigo, situado em 62 d.C, no auge do Império Romano e do hedonismo de Nero. Naturalmente, vampiros são monstros que tiveram o prazer ou desprazer de receber a vida eterna, mas há alguns questionamentos sobre sua existência que são importantes para se conhecer antes de adentrar nesta história.

Vampiros morrem pela luz do sol. Verdadeiro. De alguma maneira, a luz do sol torna os vampiros em pó. O sol causa a destruição completa destes seres desprovidos de graça.

Vampiros são incapazes de atravessar água corrente e alho os repele. Falso. São mitos e uma fração muito pequena dos vampiros ainda é afetada desta maneira.

Vampiros são afastados por objetos religiosos ou cruzes. Normalmente isto é falso. Porém, existem humanos capazes de exercer sua fé com tanto poder que podem afastar vampiros ou até ferí-los.

Vampiros morrem com uma estaca no peito. Falso. No entando estacas paralizam os vampiros de forma que só podem voltar a reagir quando retiradas as estacas.

Vampiros tem a força de 10 homens, são muito rápidos, comandam animais e podem encantar pessoas. Parcialmente verdadeiro. Na realidade, vampiros mais velhos fazem isto e mais um pouco, mas leva tempo até fazerem. Seus poderes são realmente estonteantes e podem causar problemas ou facilitar muito seus objetivos, no entando apenas a idade pode definir o quão devastadores são tais poderes.

Vampiros fazem sexo. Verdadeiro. Principalmente no grande Império Romano, onde antigos imperadores já realizaram festas em devoção ao Deus Baco (bacanais). Era muito comum vampiros misturarem-se e aproveitarem dos prazeres carnais para conseguir sangue. Vampiros não se importam tanto com relações sexuais, mas as utilizam de ferramentas para conquistarem pessoas. Embora alguns vampiros recém transformados ainda não tenham esquecido-se de suas necessidades mortais.

Origem Distante

Embora não fosse comum aos humanos, o conceito do primeiro vampiro, Caim, já era um tanto comum aos vampiros. Seus criadores tiveram papel fundamental na tutela destes conhecimentos.

Em 62 d.C, o cristianismo crescia cada vez mais dentro Império Romano, mas a ideia de uma bíblia ainda parecia distante para a maioria dos romanos. A briga religiosa crescia cada vez mais e o politeísmo romano corria risco de perder seu lugar para as forças que esta religião estava tomando.

Mesmo assim, para os vampiros, Caim já era um nome conhecido. Embora fosse pronunciado de forma diferente, como citado em alguns livros de clã, a ideia de um criador sempre esteve lado a lado com os vampiros. O nome normalmente dado para estes descendentes de Caim é Cainita. Isto reflete a origem dos vampiros.

Sendo Caim o Primeiro vampiro, ele teve outras crias, seus descendentes. Cada vampiro conta como uma geração sucessora de Caim. As crias diretas de Caim seriam vampiros da 2ª geração. Depois, vem a 3ª geração, conhecidos como os criadores de clã e assim por diante. Existem aqueles que acreditam que os vampiros são vindouros de outras fontes e que a ideia de Caim é falsa, principalmente depois do cristianismo, mas esses são minoria entre os vampiros durante a Era Clássica.

O Abraço

Todo vampiro um dia já foi um humano. E estes tornam-se vampiros pelo clássico processo chamado de Abraço, onde um vampiro drena todo o sangue de um humano e dá ao mortal um gole de seu próprio sangue. O humano então renasce um cainita. Sua aparência agora é a mesma do estágio em que ele morreu, pela eternidade.

O vampiro pode ser considerado um morto-vivo, uma vez que seus órgãos não funcionam, seu coração não bate, o sangue em seu corpo é utilizado de maneira diferente e ele não precisa comer e nem beber nada, além de sangue. Conforme o tempo passar, o jovem vampiro aprenderá a utilizar os poderes de sua condição, com base em sua vitae, o sangue cainita.

A Caçada

Todo vampiro possui um estilo e uma estratégia única para a caça. Existem aqueles que gostam de um bom combate e preferem utilizar de seus perdedores como um trófeu, uma honra por ter ganho o combate. Existem os que preferem entrelaçar-se com humanos, durante as noites de volúpia para que, sem que percebam, sejam mordidos e drenados. Outros, preferem alimentar-se apenas de animais e não distanciarem-se de sua humanidade. Seja como for, a caçada é algo único e obrigatório para todo vampiro. A experiência que cultivam após cada caçada é singular para cada.

O Beijo de um vampiro, "nome dado à mordida" é algo extremamente reconfortante para os humanos. Isto pode ser uma grandiosa arma nas mãos de um sedutor, afinal os vampiros devem encontrar meios de deixar suas vítimas vulneráveis e drená-las. Apenas alguns vampiros têm o desprazer ou azar de darem um Beijo extremamente doloroso, diferente de um sedutor. Afinal os vampiros devem encontrar meios de deixar suas vítimas vulneráveis e drená-las. Acredite se quiser, o Beijo é uma das maiores armas de um vampiro.

Conteúdo

Introdução

Aonde você está neste momento.

Capítulo Um: Descendentes do Sangue

Introduz o conceito de como é ser um vampiro no glorioso Império Romano, trazendo uma apresentação mais completa do cenário.

Capítulo Dois: Aristocracia e Pobreza

Aborda-se os clãs ou famílias, como são chamados, dos descendentes de Caim. Algumas linhagens e vampiros menos conhecidos também encontram-se descritos.

Capítulo Três: Filosofias e Pensamentos

Formas que os vampiros encontraram de manter-se distantes da Besta, seu monstro interior que os consome toda noite. Elas são Filosofias, que antecedem os Caminhos apresentados em **Vampiro: A Idade das Trevas**.

Capítulo Quatro: Criação de Personagem

Como criar seu personagem, apresentando conceitos que você pode explorar e como incluir um personagem dentro da trama que está sendo narrada.

Capítulo Cinco: Dons do Sangue

Os poderes e capacidades que os vampiros podem ter, desde o mais básico ao mais poderoso.

Capítulo Seis: Sistema e Dramatização

Trata-se de sistemas para narrativa e como solucionar problemas em jogo.

Capítulo Sete: Narrativa

Como criar narrativas envolventes e mais com ideias interessantes para utilizar no seu jogo.

Capítulo Oito: O Mundo Antigo

O capítulo oito descreve formas de criar suas histórias dentro do mundo antigo, em diferentes partes do globo. Ideias para narrativas também são apresentadas.

Appendix: Qualidades e Defeitos

São descritas qualidades e defeitos para seus personagens e outras características interessantes para o eles.

Nota

Este livro foi completamente baseado em conteúdos já escritos pela White Wolf, portanto alguns textos e resumos, pertencentes à parte sistêmica podem ser iguais às de outras edições como *Vampiro a Máscara, Edição de 20 anos e Vampiro a Idade das Trevas, Edição de 20 anos*. A história também foi influenciada pelos eventos já descritos em outros livros, como forma de criar coerência no cenário de Vampiro e deixar o jogo mais receptível à novos e antigos jogadores. Qualquer semelhança não é mera coincidência.

CAPÍTULO 1 DESCENDENTES DO SANGUE

"Aos jovens, que aprendam as regras como elas realmente são. Aos antigos, que relembrem antes que sua morte final realize este papel. "

- Ishaaq Durk-Ham, O Juíz

Sobreviver. Esta é a palavra escolhida para as noites de um cainita. Os mais antigos costumavam deleitar-se do domínio escarrado dos humanos, mostrando clara superioridade entre vampiros e mortais. Porém, este não é o seu caso, não no momento.

Você começará como uma pedra bruta moldada e esculpida pelo seu criador ou pelos próprios cainitas que o encontrarem até se tornar uma joia rara. Há quem diga que não há espaço para erros, há quem diga que o mundo é obscuro demais e sem piedade. Ao meu ver, tudo é questão de adaptação.

O Abraço

Está claro, não é? Acredito que você saiba que deve ter morrido. Seu assassino é o seu senhor e para que você se tornasse um vampiro, foi necessário que você morresse.

As razões pelo qual criadores abraçam novos vampiros são variadas e dependem de cada criador. Existem os que fazem isto por diversão. Existem os que criam para ensinar, como uma forma de compensar a falta de algum sentimento interno. Existem outros que abraçam para utilizarem das habilidades e recursos de sua cria. Seja como for, teu criador teve um bom motivo para abraçá-lo.

Ainda assim, em Roma, não há respeito pelos humanos e muitos vampiros criam recém-abraçados como se fossem plantações de erva daninha. Talvez eu esteja exagerando, mas você vai entender o porquê. O Império está no auge e alguns cainitas acham que isto é uma sábia ideia. Não. Sinceramente? Não é. Ter uma cria exige atenção, valor e respeito. Deve haver respeito pela morte, mesmo que a partir da morte, a eternidade seja o próximo passo. Antes de falar um pouco mais, acredito que seja interessante te situar. Por acaso você já notou o que você é?

Vampirocentrismo

Definição

1. Ideologia, ou doutrina, de acordo com a qual o vampiro, geralmente descendente de Caim, é o centro do universo, de tudo, sendo ele rodeado por todas as outras coisas;

Se há um erro que muitos cainitas cometem, este erro é o de pensar que são o centro do universo. Sim, acredite, isso acontece muito. Mas acontece porque os vampiros não se conhecem e pouco sabem o que são. Provavelmente esta seja sua dúvida atual, estou correto?

No passado, os gregos costumavam chamar-nos de vrykolakas e recentemente os romanos têm nos chamado de estriges (monstros). Embora muitos nos utilizavam como o aspecto da filosofia de perfeição do qual eles mesmos desenvolveram com nossa ajuda, com o passar dos séculos. Nós, vampiros, já fomos exemplos de pinturas, esculturas e até mesmo alguns de nós já foram mumificados no antigo Egito. Sempre fomos uma versão melhor dos humanos. Sempre fomos a evolução e talvez seja por isto que muitos vampiros morrem: Para eles, a imortalidade significa invencibilidade. Isoo não é verdade, pois nós temos nossas próprias fraquezas.

Mesmo assim, isto não nos impede de sermos mais rápidos, mais fortes, resistentes e socialmente inabaláveis. Nós temos poderes, que desenvolvemos com o tempo. Nós possuímos capacidades que nenhum outro ser poderia sonhar em tê-las. Porém, para que nós possamos utilizá-las, é necessário drenar sangue de nossas vítimas.

Eu acredito que a condição da imortalidade só é possível se roubarmos vitalidade. Nós não sobrevivemos sem o sangue humano. Nós somos fracos sem ela e por conta disto, nos tornamos os predadores da história.

A imortalidade só acontece quando roubamos vitae de humanos, como eu disse. Os poderes só acontecem quando fazemos o mesmo. Não há escapatória. Mas embora nós tenhamos nossas fraquezas, continuamos sendo resistentes, mesmo sem poderes sobrenaturais. Somos quase imunes à doenças, somos perfeitamente resistentes à machucados, embora possamos sentir dor. Não precisamos comer e nem beber e isto é um grandioso avanço, pois poupa tempo. É muito mais fácil drenar alguém do que cozinhar.

Acho que já deu pra perceber, não é? As vantagens e as desvantagens. A verdade é uma só: Não se consegue fazer tudo o que um Cainita deseja sem drenar humanos ou animais. Acredite, é possível viver bebendo de animais, embora eu não os recomende.

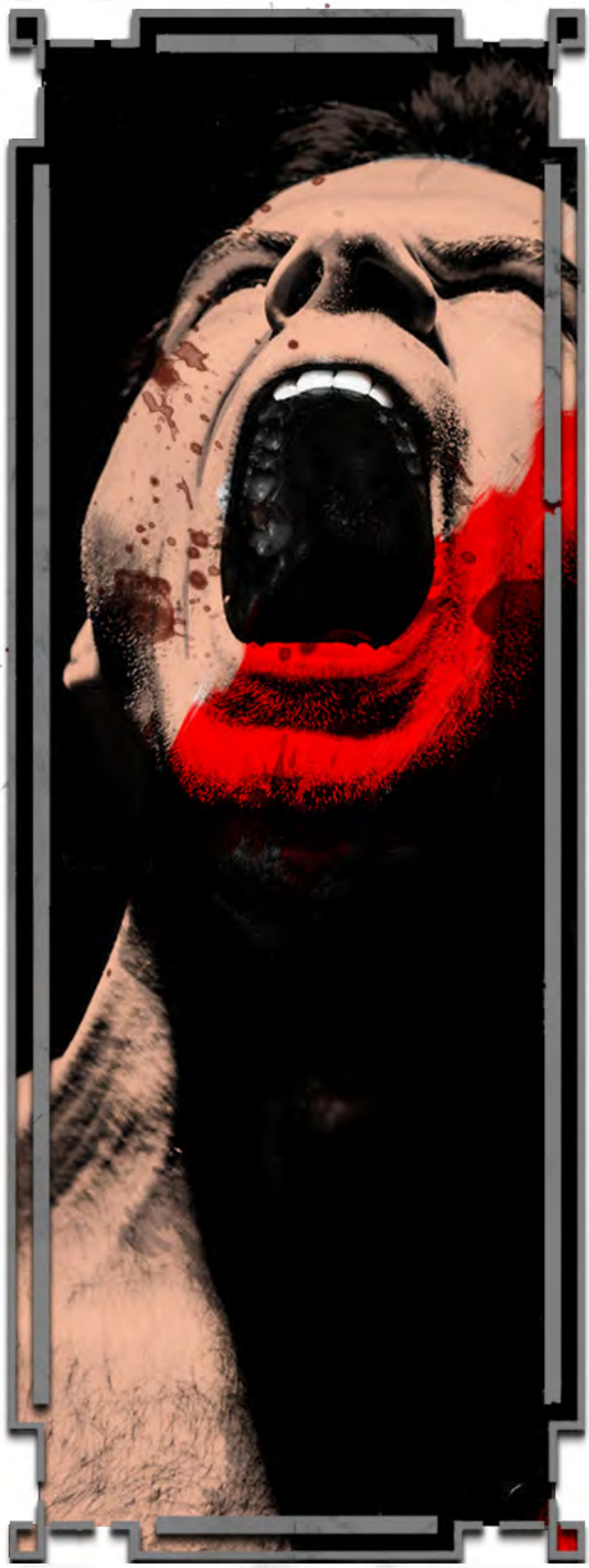
Qualquer tipo de sangue pode nos alimentar, até o de nós mesmos. Mas creio que isso seja um crime passível de morte e não gostaria de me estender falando sobre nos alimentar de nossos irmãos.

Mesmo com vantagens e desvantagens, temos uma das piores. E eu acredito que todos os humanos também possuem tal, apenas não a exploram. Os nórdicos conseguem, são uma raridade. Aqueles que as exploram, são chamados de berserkers. Eu me refiro à Besta.

Seja a Besta ou a Besta Será Você

Bom, eu estava dizendo sobre uma de nossas maiores ameaças. Sim, ameaças. Não entendo o porquê ou de onde começou esta história, mas nós temos uma Besta interna que está sempre muito presente.

Todas as noites, ela nos amaldiçoa. É ela quem toma o controle quando nós não nos alimentamos. É ela quem toma o controle quando nos sentimos ameaçados e até mesmo em alguns momentos enquanto lutamos.



Muitas vezes, tornamo-nos escravos de nossas bestas, precisando nos alimentar à qualquer custo para que ela não nos assuma e realize atrocidades.

Pois é, a Besta não tem este nome sem motivos. É conhecida assim porque quando nós estamos sob seu efeito, nos tornamos completos animais desumanos que só pensam em rasgar o primeiro alvo que vier à frente e se alimentar dele.

Ela é sua pior inimiga e sua melhor aliada. Ela pode te salvar ou te destruir, como uma faca de dois gumes. E você nunca poderá prever como vai acordar na noite seguinte se permitir que ela tome o controle. É como jogar um dado e esperar que caia o número que você deseja. Difícilmente vai acontecer. Se acontecer, parabéns, você é sortudo.

Famílias e Linhagens

Bom, é óbvio. Para nos mantermos, precisamos de hierarquias. Precisamos criar um respeito do mais jovem para o mais velho.

Na antiguidade, utilizávamos o termo "descendência". Se alguém perguntasse a sua, enquanto vampiro, você provavelmente diria que pertence a descendência de Toreador, Ventrue ou qualquer outra que pertencesse. Mas isto era antes até mesmo da República Romana. Hoje, os mais jovens costumam tratar-se por famílias e eu temo que o termo tenha mudado por conta das famílias romanas. Os patrícios gostam de utilizar nomes de famílias para serem representados e é claro, muitas vezes nós acompanhamos os humanos e eles também nos acompanham. Alguns poucos vampiros têm utilizado os termos "clãs" para referirem-se às suas famílias, embora não seja comumente reconhecido como um termo correto.

De qualquer forma, você sempre pertence a uma família de vampiros, descendente de um dos criadores dela. Sua família reflete em como você age como um vampiro, na maioria das vezes. Reflete o tipo de ensinamento que terá e como conviverá com outros da sua espécie. Isto implica que sempre há um mais velho e um mais novo, do qual chamamos de sucessões... Não, este é o termo antigo, perdoe-me. Chamamos atualmente de descendência. Veja como as coisas se invertem. Usarei-me de exemplo: Se alguém me perguntasse minha origem no passado, eu diria que sou a próle de Justinianus III, que é prole de Malkav. Hoje, tenho que dizer que sou da família de Malkav, descendente de Justinianus III. As coisas mudam, não é?

Bom, é assim que as coisas são. Não se apresse, as famílias vêm depois. Se posso ter razão em algo é que o termo "linhagem" nunca mudou! Isto é, sempre existem filamentos das famílias, vampiros que se desligaram de seus conceitos iniciais e criaram suas próprias, estes são chamados de linhagens. Existem casos contrários, mas se eu explicar aqui, ficará confuso.

Toda família é considerada família porque tem um criador. Este criador é um dos membros mais próximos de Caim, o Primeiro de Todos os Vampiros e todos são membros da 3ª geração. Lembra-te que comentei isso? Então, são eles. Malkav é criador de minha família e tenho certo orgulho em saber disto, pois sei que passo longe da ignorância. Você entenderá depois.

Idade

Se nós nos separamos por famílias, deveríamos ter uma forma de reconhecer hierarquia, não é? Pois bem, a idade então vem em mente. Em todo lugar que você for, quase sempre terá um vampiro mais velho e você deve respeito a ele, senão ele cortará sua cabeça e entregará aos cães.

Simples e rápido, não é? Vampiros mais velhos são conhecidos por terem a força de dez homens, por serem mais rápidos que lobos e por terem a resistência de ursos. É quase suicídio enfrentá-los. Ao menos enquanto você é jovem.

Claro, você não precisa enfrentá-los no combate mortal, pode jogar a política suja e utilizar suas peças contra ele. Mas lembre-se que ele também teve tempo de reunir as peças dele e provavelmente elas são mais numerosas que as suas.

Mesmo assim, existem sempre os vampiros que não se conformam com liderança e sequer ligam para a idade. Existem outros que entendem que estar embaixo do líder é ruim e querem respeito, de todos. Por isto, resolvem jogar a política. Isto nos leva a algo conhecido como o conflito de gerações. Este conflito é justamente quando um vampiro mais jovem resolve confrontar o mais velho e tomar seu lugar.

Há várias maneiras de confrontar. Seja pelo combate mortal, pela política ou criando emaranhados de manipulações para que ele caia em sua teia. O que você deve saber é que isto geralmente dá errado. Cainitas que passaram de uma certa idade não chegaram lá sem motivos. Eles estão lá porque são safos, inteligentes e perspicazes. Eles já evitaram inúmeros confrontos,

já jogaram estes mesmos jogos e foram os melhores de sua época.

Isto implica que estes cainitas também pertencem a uma hierarquia maior do que a nossa. Sim, nós temos hierarquias e temos nossa própria política com cargos e categorias importantes para uma cidade. Mas deixe-me finalizar sobre a idade de um vampiro.

Recém Abraçado

Este é você. O recém abraçado geralmente não sabe nada com nada, mal encontrou outros cainitas, ainda é como uma criança assustada prestes a ser surpreendida quando roubarem seu brinquedo. Sim, com estes é muito fácil de se lidar e provavelmente eles andam ao lado de seus criadores, chamados de Senhores.

Neófito

Neófito é o nome que damos aos vampiros que já passaram da fase de recém abraçado. Eles devem ter cerca de trinta a setenta anos, por aí. Já conhecendo bem as regras, espera-se que saibam como o jogo político funciona, mas não é bem assim.

Geralmente eles são a linha de frente. Se um vampiro mais velho manda, eles fazem. Se há alguém para cobrar, eles cobram. Se há algo para buscar, eles buscam. Sim, parece trabalho de serviçal humano, mas em nosso mundo é assim que são tratados. Fazem os serviços mais simples, afinal é o que conseguem fazer, não é? Neófitos são ótimos soldados, prontos para serem sacrificados em guerras. Não se engane, pois vampiros Neófitos ainda são melhor tratados do que serviçais humanos, chamados de Carniçais.

Ancillae

Os ancillae estão um tanto acima dos neófitos. Já devem ter passado dos cem anos, mas ainda tem um longo caminho para se percorrer até tornarem-se anciões. Eles já têm certo poderio para delegar missões aos mais jovens, para criar situações dentro dos jogos de política e têm status para exercer uma pequena autoridade. Posso dizer que o ancilla é o filho adolescente que o pai deixa provar um pouco de vinho para saber que o gosto é saboroso, mas quando o filho resolve tomar a garrafa, o pai toma dele porque ele não está pronto. Engraçado, não é? Estes vampiros são assim quando tratados por anciões.

Geralmente eles já não precisam do suporte de seu criador e tem certa independência. Seu criador passa a atuar mais como conselheiro e tutor do que como um cuidador que precisa vigiar cada passo para que nada de errado ocorra.

Anciões

Chegamos à parte mais chata. Sim. Anciões são chatos. Eu mesmo me considero chato. Para começar, passamos dos trezentos anos. Ancião mesmo é aquele que passa de seu terceiro século, só então ele poderá ser considerado um ancião. Para isso é preciso aproveitar muito bem seus séculos.

Nós geralmente fazemos a roda girar. Nós influenciamos os mais jovens e nós controlamos a maioria dos cargos. Eu estou sendo muito sincero aqui, meu caro. Sabe, isto acontece porque nenhum de nós quer ter seu lugar tomado por um vampiro mais jovem. Nós demoramos muito para chegar aonde chegamos, nós tivemos intensas noites de luta e nós conquistamos o que temos hoje. Seria muita ignorância de nossa parte permitir fácilmente que alguém, sem merecer todo o esforço que nós tivemos, assumisse nosso lugar da noite para a noite eterna.

Pense nos séculos e me diga se você não faria o mesmo. Ou melhor, se você ainda está habituado à escala de vida humana, pense em um mercador que passou trinta anos de sua vida investindo em seu negócio para chegar um Patrício de dezoito anos querendo comprar sua propriedade pelo custo de um pão. Tenho certeza que a revolta seria grande.

Matusaléns

Este é um termo que não sei dizer se é antigo ou novo. Sei apenas que realmente existiu um homem chamado Matusalém, do qual afirmam ter vivido mais de novecentos anos. Dizem que este sujeito apareceu no início dos tempos e foi grandioso adversário dos vampiros da época. Desde o início dos tempos mortais e imortais se digladiam. Acredite, eu não estou brincando.

Acontece que vampiros que chegam nesta idade difícilmente ficam entre nós. Não entendo o que acontece, talvez eles não aguentem tanto tempo. Talvez fiquem loucos ou só enjoem de tudo isso. Matusaléns são vampiros extremamente velhos e poderosos, que poderiam nos destruir em um estalar de dedos. Nunca presenciei algum deles e nem desejo isto. São punitivos e não tem humanidade alguma em si. A mente destes seres já deve estar tão deturpada com o peso das eras que mal consigo imaginar o que poderiam fazer se tivessem entediados e com raiva de alguém.

Seja como for, os matusaléns estão acima de nós anciões e aqueles que resolvem se envolver em jogos políticos nos dominam. Não digo facilmente porque quando se é ancião, você tem potencial para revidar os socos que toma com a não-vida, mas eles têm potencial para dar socos mais destrutivos. Envolver-se como inimigo de um matusalém requer preparo e inteligência.

As Linhagens e Sucessões

Acredito que tenha chego a hora de explicar-lhe o que são as "gerações", como citei antes. Alguns costumam correlacionar as gerações por idade e isto é compreensível porque o mito de Caim é muito antigo, logo, suas gerações mais próximas também seriam. Você deve entender que há um meio termo neste quesito, pois se um vampiro de 3ª geração abraçar um 4ª geração hoje, ele ainda será um membro da 4ª. Embora seja mais jovem, isto não significa que será super poderoso. Conforme eu disse, poder vem com a idade, na maioria das vezes.

Algo que posso dizer é que de alguma forma as gerações implicam no potencial do seu poder. Sim, quanto mais próximo a Caim, mais poderoso você pode ficar. Dizem que quanto mais distante de Caim, mais ralo ficará nosso sangue e mais fracos ficamos. Posso constatar que de fato, isto é verdade. Já vislumbrei outro membro da 5ª geração atuando e é estonteante.

A Segunda Geração

Não é preciso citar a Primeira Geração, afinal sabemos que é Caim. Porém, suas crias diretas, a Segunda Geração são tão poderosos quanto os criadores das família. Para ser sincero, ninguém sabe exatamente o que aconteceu com eles. Dizem que no passado, todos nós viviamos como reis numa das primeiras cidades, chamada de Enoque. Não sei a localização da cidade, embora gostaria de descobrir. Dizem que existe um livro, de capa negra, chamado Scriptum Sanguine ou Librorum Sanguine. Eu estou a procura desta relíquia, ele revela grandes mistérios de nosso passado e há provas de que a maioria são verdades.

Estes eram descendentes diretos de Caim. Há relatos de que eram como deuses vivos, que mandavam e tudo o que queriam acontecia. Eles ditavam as regras. Mas em determinado momento, um dilúvio aconteceu, forte o suficiente para destruir a cidade e todos juntos. Logo após isto, nunca mais apareceram.

Acontece que os membros da Terceira geração sobreviveram e criaram as famílias, como seus descendentes. Ensinaram-lhes o que podiam e ausentaram-se.

A Terceira Geração

Os membros da Terceira geração são os criadores das famílias, como eu já lhe disse. Eles estão a um passo à frente dos matusaléns e são conhecidos como antediluvianos, justamente porque vieram desde antes do dilúvio. Acredita-se que tenham mais de três mil anos. Meu criador disse-me uma vez algo assim e sempre me contou sobre seu enorme nível de poder. São quase tão poderosos quanto os membros da Segunda geração.

Há quem diga que estes são os principais vampiros que movimentam tudo. Todas as disputas são conflitos que eles mesmo geram para atingir uns aos outros. Eu desconfio disto. Para mim, todos estão em sono profundo, descansando e entediados com o mundo atual. Outro nome que costumamente chamamo-nos é "Autarcas", fazendo jus ao seu status.

Eles provavelmente escondem muitos, mas muitos segredos de nós e jamais irão revelá-los. Por seus próprios motivos.

A Quarta e Quinta Geração

Essas são quase descendências diretas dos criadores de clã. Alguns até mesmo assumiram seus lugares, não literalmente. Mas existem membros da 4ª geração que dizem-se representantes diretos das vontades de seus criadores. Estes são peças muito importantes. São poderosos até demais a alguns deles ainda são líderes de domínios frequentados por cainitas.

Estes membros são muito antigos e a grande maioria passa da idade comum de um matusalém. Alguns podem ter dois a três mil anos. É impressionante encontrar com um ser de tal idade. Suas presenças são aterradoras e na maioria das vezes são vampiros de atitude. Se desejarem, eles vão lá e fazem.

A Sexta e Sétima Geração

Estes são algumas de nossas crias. São antigos, mas não tanto quanto vampiros da quarta e quinta geração. A maioria dos membros da Sexta geração tem de quatro a oito séculos. Eles foram gerados, acredito que propositalmente para ser parte das grandes e antigas civilizações. Os gregos estavam em alta há oito séculos atrás. Muitos cainitas e pensadores saíram de lá, com um pensamento revolucionário para época. Os gregos realmente foram marcantes.

É mais difícil encontrar um membro da Sétima geração com essa idade, embora seja possível. Na época, membros da sexta geração eramos peões. E os membros da Sétima geração ainda iriam se tornar recém abraçados. É possível dizer que os membros da Sétima geração possuem uma média de dois a quatro séculos. E ainda existem muitos que estão sendo gerados. Eles tornaram mais comuns do que nós, membros da Quinta geração.

Oitava e Nona Geração

Os membros da oitava geração são os ancillae atuais. A maioria tem quase dois séculos. Poucos passam disto. São nossas principais peças para realizar os serviços dos quais falei antes. Não são muito diferentes de humanos em níveis de poder e alguns podem até mesmo morrer para os mortais. Existem membros da Oitava geração que encontram-se em apuros, muitos apuros.

A Nona geração já beira os ancilla um pouco mais fracos. A maioria está saindo do status de neófito e passando para ancillae. São também peças e, como os ancillae, são mais fracos ainda. Podem morrer facilmente.

Os Sangue Fracos

Alguns dizem que existem vampiros com sangue ralo e fraco. Particularmente, nunca vi, nem acredito que seja real. Eu já vi vampiros da Décima geração e já os considero sangue fracos, embora dizem existir mais gerações além deles. Normalmente seriam membros da Décima primeira geração em diante. Eles estão muito distantes de Caim e são extremamente frágeis. Não entendo porque os senhores de Oitava geração permitem suas crias terem mais sucessores. É um disparate!

Atualmente, os membros da Décima geração estão divididos entre neófitos e recém abraçados. Alguns tem menos de trinta anos e mal sabem andar com as próprias pernas. Não são nada poderosos e tropeçar na esquina de uma rua pode significar sua morte.

Controle Populacional

Eu tenho minha teoria. Já notei que de tempos em tempos algo acontece e mantém o equilíbrio das gerações de Caim. São tantos e tantos milênios passando que teoricamente já deveríamos estar na Décima quinta geração. Acredito que os membros da Quarta geração controlam tudo. Há um controle populacional. Já fui chamado de louco por isto. Ninguém acreditou. Sinceramente, espero que eu esteja errado.

Meu criador já me disse que há uma média de 1 vampiro para cada 50 mil pessoas. As cidades mais afastadas podem ter 1 para cada 100 mil, se é que chegam a isto. A população de vampiros é muito variada e em cidades muito pequenas pode ter apenas

um único vampiro dominando tudo. Também já fui informado de que, entre estes membros mais velhos, há uma teoria de que os mais antigos devem se levantar para destruir a tudo e a todos. Tudo porque quando despertam de seus sonos profundos, a Besta assume seus corpos e nenhum deles tem controle sobre si. Porém esta teoria só deve acontecer no dia em que os sangue fracos forem comuns. Os anciões mais supersticiosos costumam acreditar que a vinda dos sangue fracos é um problema para todos nós por conta de tais teorias. Alguns até mesmo proibem seus descendentes de proliferarem justamente porque acham que algo terrível assim acontecerá. Não passa de superstição. Como eu havia dito, a idade os deixa loucos.

Ao meu ver, tudo o que falei tem fundamento com minha teoria. Se houverem muitos vampiros, teremos muitos sangue fracos e com eles, o fim dos tempos se aproxima. Provavelmente os vampiros mais velhos estão manipulando por trás das sombras, tentando realizar um controle populacional nos vampiros. Eles sabem que os sangue fraco são um perigo e não vão se sujeitar a permitir que seu reinado termine em um apocalipse. Cedo ou tarde os séculos definem quem morre e quem vive. Minhas pesquisas indicam que não estamos muito longe de outro corte ou filtro, que dirá quem deve viver ou morrer.

As Tradições

Nós temos nossas próprias regras. As chamamos de Práticas ou Tradições. Estas têm se tornado cada vez mais comuns. Embora "Tradição" seja um termo recente.

Nero, o atual Imperador de Roma aparentemente está ciente de que vampiros existem e isto o deixou insano. Os anciões e eu também estamos receosos por não sabermos o que Nero pretende fazer para nos deter e por isto estamos fortalecendo a ideia de retomar nossas Práticas. Os humanos podem ser mais fracos, mas são numerosos e quando se juntam, nos atacam durante o dia. Se isto acontece, não há para onde fugir! Estamos retomando tradições antigas, mas creio que não haverá tempo suficiente para evitar retaliações dos humanos.

Aparentemente tais Tradições estão escritas naquele livro que citei, o Librorum Sanguine. O que implica que todas sejam milenares, embora algumas delas estejam esquecidas com o passar do tempo. Vampiros tendem a acostumar-se muito com os deleites que conquistam com o passar dos séculos e, por conta disto deixam de respeitá-las. Isso resulta em suas mortes, não apenas pelas mãos humanas, mas até mesmo pelas mãos de outros Cainitas.

In Prima Legis
In Quantum (O Respeito)

"Teu sangue faz de ti minha cria, espelhada à minha imagem. Minha maldição é tua, e minha salvação é tua. Eu estou diante e acima de ti como deus-regente. Eu sou o caminho, minhas tradições, minha aliança. Renuncie a mim e renuncie a toda esperança."

- Disse Caim aos mais jovens

A primeira Prática que nós temos é milenar. Esta existe desde sempre, desde o criador de meu criador. Se deve a saber da sua origem e de onde você veio. Por isto nós já sabíamos quem era Caim antes mesmo da ideia de um Deus cristão.

Alguns cainitas utilizam esta lei para mostrarem que a idade importa e deve ser respeitada. Geralmente as cidades pertencem aos mais velhos e quando mais idade ele tem, mais direito tem sobre ela. Muitas vezes isto é uma política estranha e geralmente acontece quando não há um líder lá. Hoje em dia, com tal tradição, é suficiente para dizer que os Matusaléns têm mais importância do que nós e naturalmente nós dizemos isso aos mais jovens também. As coisas se repetem, não é mesmo?

Meu criador costumava dizer que na antiguidade não havia tanto respeito pelo domínio e nos dias atuais, nunca os vampiros foram tão respeitados até mesmo pelos mais velhos. No passado, se um vampiro desejasse um domínio e fosse mais velho, ou você entregaria de bom grado ou morreria.

The Second Legis
On Dominium (O Domínio)

"Teu domínio é de tua inteira responsabilidade. Todos os outros devem-te respeito enquanto nele estiverem. Ninguém poderá desafiar tua palavra enquanto estiver em teu domínio."

Esta é a Tradição responsável por tornar a obrigatoriedade do respeito ao domínio. Se um domínio tem dono, este deve ser respeitado. Meu criador não me explicou o porque de ter sido criada, mas eu suspeito que seja porque os mais jovens começaram a se revoltar contra os mais velhos enquanto estes estavam em guerra uns com os outros.

Qualquer que seja o real acontecimento, esta Prática existe para manter a ordem. Se estiver em um

domínio que já pertença a um Cainita, então deves respeitar as leis de lá. Deves respeito ao cainita que é líder deste domínio. Se um vampiro declarou-se dono deste domínio e começou a impor as regras, seja por poder ou "voto popular", então as regras deverão ser respeitadas.

Alguns vampiros exigem a apresentação dos mais jovens ao líder do domínio e a apresentação dos estrangeiros. Isto tem se tornado cada vez mais comum, de forma que assim que pisar na cidade, você precise imediatamente procurar um dos líderes locais.

Não se esqueça de que o respeito ao domínio também implica de que a palavra daquele cainita, vulgo "Dono do Domínio" é lei. Respeite as regras.

Tertio Lex ab Liberi (A Progênie)

"Apenas com a permissão de teu ancião gerarás outro de tua raça. Se criares outro sem a permissão de teu ancião, tu e tua progênie serão sacrificados."

Esta é uma das Práticas que também existe há milênios. Desde antigamente os Senhores mantinham esta regra como obrigatória para que suas crias não cometessem erros.

Esta regra implica que antes de abraçar algum outro vampiro, você deve pedir permissão ao teu senhor ou ao dono do domínio atual. Isto porque se você cometer um erro e iniciar uma matança de humanos na tentativa de transformá-los em vampiros ou algum engraçadinho acreditar que sair abraçando vários humanos só para prejudicar o dono daquele domíno é uma ideia legal, serão punidos por não seguirem esta lei.

Entenda que o Abraço é algo muito importante para os vampiros. Ao menos no passado. Roma cresceu tanto que alguns perderam tal noção. Criar alguém sem motivo aparente é um grave crime em relação aos mais velhos. Transformar um humano sem dar valor à vida que foi trocada pela eternidade é um desrespeito com aquele ser. Não que a importância seja a vida, mas porque deve haver respeito pela sua cria. Você deve estar preparado para atuar como mentor daquele, para que este saiba o que ele pode ou não se tornar.

Vampiros tem um senso de tradição muito sério e quebrar uma delas pode levá-lo à morte. A depender de quem está executando a lei, é claro. Existem vampiros que não respeitam algumas tradições e saem quase ilesos fisicamente, mas pagam um preço por isto. Ninguém os quer por perto. Os Seguidores de Set são um destes, por exemplo, mas mesmo eles precisam ter suas próprias regras. Em um mundo superpopuloso, de mortais, as regras são necessárias para nos manter existentes. Paga-se um preço pela eternidade e este preço é o perigo de existir.

Et Quartum legis ab Officium (A Obrigação)

"Até que tua progênie seja libertada, tu os comandará em todas as coisas. Os pecados de teus filhos recairão sobre ti."

"Tua cria é tua responsabilidade, e se tua cria tem erros, estes são teus também", talvez seja este o motivo de muitos Cainitas não terem interesse algum em abraçar outro vampiro. Eles não desejam ter responsabilidade sobre ninguém, ainda mais correndo o risco de serem punidos caso um recém abraçado cometa um erro.

Mesmo nós anciões podemos sofrer das consequências de não respeitar as nossas próprias leis. É ruim para a nossa imagem e o respeito que passamos para os outros. Esta é importante para que os senhores aprendam a educar bem suas crias, para que jamais abracem-nas e as abandone.

Quinta Legis Prope erit Interitus (A Destruição)

"Tu estás proibido de destruir outro de tua espécie. O direito de destruição pertence apenas ao teu ancião. Apenas os mais antigos dentre vós convocarão a Caçada de Sangue."

Esta Prática... Creio que seja uma de nossas maiores armas contra vampiros que quebram as regras. Aqueles que o fazem, correm o risco de serem destruídos sem o menor receio. É uma das tradições mais temidas pelos mais jovens porque eles sabem que diferente das outras, esta nunca foi e nunca será esquecida pelos cainitas.

Vampiros mais jovens não têm permissão para destruir outro da mesma espécie e apenas os mais antigos podem. Se um ancião utilizar bem deste recurso, os neófitos terão motivo para respeitá-lo, pois saberão que este cumpre as regras.

Como eu havia dito, nossos meios são sanguinários, do contrário, nenhum de nós respeitará as regras.

Creio que o poder sobe à nossa cabeça e isto nos transforma em egoístas arrogantes. Quanto mais poder um Cainita tem, mais perigoso e verdadeiro ele se torna, pois o poder revela o teu verdadeiro "eu".

Non Sexti Rufi Legis Puer natus est exsanguis (O Silêncio do Sangue)

"Não revelarás tua verdadeira natureza àqueles que não sejam do Sangue. Fazer isso, é renunciar aos teus direitos de Sangue."

Ao meu ver, esta tradição é o que nos fez ficarmos existentes durante séculos. Ninguém sabe de nossa existência por conta dela, ou espera-se isso, não é? Embora ela seja esquecida com o passar dos séculos.

Parece como um ciclo: em determinadas épocas, principalmente as de perigo, nós seguimos as Práticas à risca, sem erros ou espaço para esquecimento. Mas quando pensamos que tudo está sob controle, nós as esquecemos e passamos a ser quem realmente somos. De séculos em séculos este movimento se repete, até que os humanos voltem a esquecer de nossa existência e nós voltemos a cometer os mesmos erros.

Talvez minha teoria do controle populacional possa ser refutada simplesmente por conta disto. Nós somos o controle. Recentemente eu tenho visto os movimentos políticos do governo romano e as coisas não vão ficar nada boas. Acredite, muitos estão subestimando o medo dos humanos atualmente, mas quando eles revidarem, deixarão de chamar-me de louco.

A Hierarquia das Cidades

Neste momento, passamos a entender quem mantém as Práticas ativas e respeitadas, a quem devemos respeito e como nós nos organizamos nas noites das cidades. Existem cargos e estes são respeitados. Existem responsabilidades e cada um de nós honra-as da forma que pode.

Nem todos os cargos possuem os mesmos nomes de cidade para cidade e algumas possuem cargos próprios com nomeações diferentes. Vai da região. Algumas cidades possuem apenas um único cargo, um que domina a cidade. Embora isto torne tudo bem menos prático, funciona para cidades realmente pequenas. Capitais como Roma jamais poderiam ter apenas um Cainita no comando. Seria desperdício de potencial.

Pater Patriae ou Imperator

A começar pelo Imperator ou Pai da Pátria. Este é o que mais possui poder dentro de uma cidade e geral-

mente espera-se que seja o mais velho de lá. Imperatoris são mantenedores de seus domínios. Sem eles, a ordem poderia ser pouco respeitada e as hierarquias seriam fracas. Embora o Pater Patriae normalmente seja o mais velho da cidade, pode ocorrer de o mesmo indicar sua cria em seu lugar para que possa buscar seus próprios objetivos. Durante um tempo, a cria precisará de amparo até que consiga se sustentar na cidade de forma eficiente ou precisará do auxílio de outros anciões, mesmo que seja um tanto demorado de isto acontecer.

Existem muitas cidades que dão completo poder ao Imperator, enquanto outras arriscam uma democracia entre vampiros, como o caso de Atenas, na Grécia, e outras que possuem mais de um Imperator, como em Bizâncio. Dizem que há três Imperatoris por lá.

Não há bem um limite sobre o que o Pater Patriae pode ou não pode fazer. É como um imperador romano mesmo. Se ele abusar demais de seus direitos, pode acabar como Júlio César, mas se abusar de menos, pode ser usurpado. É um cargo um tanto visado e perigoso que faz seu possuidor andar como se estivesse na corda bamba. Entre os mais velhos, o termo Pater Patriae é comumente usado, pois eles estavam presentes quando o Camilla, Imperator de Roma se proclamou o primeiro Pater Patriae. Os mais jovens conhecem o cargo e o chamam de Imperator.

Consule ou Quaestor

Consules são braços direitos do Imperator, em especial quando os mesmos se ausentam. O Quaestor geralmente assume o poder quando o Pater Patriae se ausenta. Eles podem exercer a lei e ganhar poder equivalente temporáriamente, mas jamais podem pensar que são superiores ao Pai da Pátria local.

Quando o Imperator está presente, ele organiza as reuniões dentro do Elysium, ou Elísio. Além de tudo, muitas vezes, com a devida autorização ele representa a palavra do Imperator, podendo tomar algumas atitudes em nome do próprio Pai da Pátria. Alguns julgamentos, decisões menores entre Cainitas, aplicação de punições e outros deveres. Qualquer decisão tomada sem a permissão do Imperator pode gerar um desconforto e a perda do cargo.

O nome Quaestor foi aplicado pelos mais jovens como uma forma perjorativa, uma vez que o cargo entre os mortais implica em cobrar impostos. E isto é muito mal visto.

Primogenum ou Senator

Os Senatoris geralmente são os representantes de cada Família naquela cidade. Toda cidade possui um representante mais velho, alguém que sabe exatamente as tradições do de sua linhagem que entende a essência de sua família. Estes são oradores de suas famílias e vão representar os desejos de sua linhagem quando necessário.

Normalmente, clãs que são muito populosos dentro de uma cidade tendem a necessidade de um Primogenum. Em famílias pequenas, não há tanta ou mesma importância, já que quanto menor a quantidade de vampiros na cidade, menor a representação daquela família por lá. Normalmente estes vampiros fazem parte do Senado, antigamente chamado de Senado Eterno. Por conta disto, os vampiros passaram a chamá-los de Senatoris. Os mais tradicionalistas ainda mantém o costume de Primogenum. Além de tudo, utilizar o nome Senatoris garante um duplo sentido às suas palavras enquanto conversa próximo a mortais.

Custos Senatiae

O Elísio é um local de encontro dos cainitas. Toda cidade deve ter um. Em alguns lugares, o Elísio é chamado de Coliseum, em referência ao grandioso monumento que está sendo construído na cidade de Roma. É lá que acontecem as maiores fofocas, é lá que há encontros políticos, diplomáticos e até mesmo que algumas decisões são tomadas. O Elísio é um local de paz e uma de suas principais regras é que independente de quem seja, o Elísio deve ser respeitado e a paz deve ser mantida. Ofensas ou ameaças podem até mesmo ser trocadas, mas dentro de um Elísio, seu guardião estará lá para evitar que confrontos físicos aconteçam.

Este é o papel do Custos Senatiae. O Custos deve impor respeito para que outros vampiros saibam que se resolverem quebrar as regras, ele estará lá para providenciar o cumprimento das mesmas. Na teoria, o Custos teria muito poder dentro do Elísio, podendo até mesmo expulsar ou punir aqueles que não respeitam o local. Na prática, isso nem sempre acontece. Se o Pater Patriae quebrar a regra do Elísio, talvez o Guardião não resolva de forma física, mas política, convencendo outros anciões a dar um "golpe de estado" no mesmo.

Este é um cargo perigoso, pois o vampiro está sempre sujeito à conflitos físicos e que podem levá-lo ao pó em instantes. Há sempre uma tensão em estar no Elísio principalmente quando Famílias inimigas

encontram-se. Naturalmente, para escaparem de olheiros humanos, os vampiros nomeavam o Elísio como Senado, daí surgiu o nome "Custos Senatiae". Não espere que o Custos estará sempre à primeira vista. Quando menos esperar, estará atrás de você pronto para levá-lo à morte final.

Immune

Enquanto o Imperator faz a lei, o Immune a executa. O Immune é o vampiro que rodeia a cidade, andando pelos becos, pelas zonas menos frequentadas, pelos bares e casas abandonadas, procurando manter a ordem em territórios neutros ou perigosos e que não estejam sob os olhos do Pai da Pátria.

Em toda cidade, sempre há um cainita quebrando regras e o Immune é responsável por encontrar estes e executar a lei tal qual deveria ser. O Immune tem tal poder concedido pelo próprio Pater Patriae e por isto pode ser um cainita de grande influência, se souber usar os recursos que tem nas mãos.

Algoz

Alguns dizem que o Algoz é o "auxiliar do Immune", mas eu não gosto de me referir a estes desta forma. Seria rebaixar demais o cargo. Algozes são responsáveis por destruir vampiros procurados ou criminosos. Os Pater Patriae costumam conceder este direito à estes vampiros para que possam agilizar a lei, sem muitas burocracias.

Muitas vezes o Immune precisa levar um vampiro ao julgamento, ou julgá-lo mesmo, às vezes relembrar as Tradições e dar uma penalidade ao criminoso e o Algoz não precisa disto. Ele simplesmente pode chegar em um criminoso e dar a pena, no exato momento. Por mais que seja um cargo livre e que alguns Algozes abusam de sua autoridade, ainda sim é perigoso. Vampiros muito insubordinados podem ser poderosos demais e às vezes um Algoz encontra-se em apuros. Normalmente o Algoz é um cargo conhecido entre os mais velhos e com algum esforço o Pater Patriae consegue esconder o fato de existir algum Algoz na cidade, para propósitos de surpreender os quebradores de regras.

Exsecutor e Recipe

Estes podem ser os dois menores cargos a se encontrar em algumas cidades, embora não sejam de se subestimar. Recipe são vampiros perigosos porque fazem as informações correr pela cidade. Elas são responsáveis por fazer com que mentiras tornem-se verdades. Elas trocam, espalham e vendem informações o tempo todo. Se você tem algum inimigo como Recipe, faça as pazes ou logo sua fama estará comprometida. Recipe podem ter tantos contatos que criar histórias falsas não é algo difícil.

Enquanto isto, o Exsecutor é aquele que faz o serviço sujo para o Imperator. Não é exatamente considerado como um cargo e poucos o conhecem. Se alguém começar a falar mal de um Pater Patriae e de uma noite para a outra, sumir de repente, provavelmente foi trabalho de um destes. Eles mantém as mãos sujas para que o Imperator tenha suas mãos limpas. Normalmente os Imperatoris fazem seus próprios acordos para que Exsecutoris se mantenham os servindo.

Embora esta função tenha caído cada vez mais no esquecimento, afinal alguns Algozes são mais poderosos e conseguem melhores resultados do que Exsecutoris. Além de tudo os Exsecutoris às vezes cobram caro enquanto os Algozes servem não apenas ao Pater Patriae, mas ao Senatus em geral. Imperatoris inteligentes conseguem enxergar muitas funcionalidades para os Excsecutoris, mesmo que seja perambular por aí tornando a não-da do Imperator em algo mais fácil de se lidar. Em algumas cidades, este cargo se tornou como um serviçal de todos os Primogenum, sem que ninguém soubesse para que os inimigos públicos fossem eliminados.

Flagellum ou Praeceptor

Talvez esta seja a função mais fácil existente. Estes vampiros são responsáveis por caçar outros neófitos mais jovens que quebram as leis e ensiná-los as regras. Às vezes um neófito não foi apresentado formalmente e precisa aprender por outros meios. Enquanto aqueles que foram apresentados às regras e ainda as quebram, são executados.

Praerceptoris realizam esta função: Educar e punir aos mal educados. Alguns deles acabam por encontrar, de vez em quando, vampiros mais poderosos, que abraçaram crias da 8ª geração sem a permissão do Pai da Pátria. Resumidamente, sua função é educar e "controlar" a natalidade de vampiros. Não se esqueça que o Flagellum se restringe apenas aos neófitos e justamente por isto que o nome Flagellum foi dado por eles de forma perjorativa, já que estavam cansados de serem doutrinados. Os mais velhos os enxergam como educadores, portanto o nome Praeceptor ainda é utilizado.

Mitos dos Amaldiçoados

Sei que isto já foi esclarecido antes, mas é sempre bom retomar alguns assuntos, afinal dúvidas surgem com o passar das informações que eu conto. Mitos sempre existiram e vou explicar alguns deles aqui.

Caim, o Pai das Trevas

Já deve ter ficado bem claro que Caim fora o Primeiro vampiro. Caim construiu seu império durante suas infinitas noites, criando os outros membros da segunda e terceira geração.

Os mais estudiosos dentre nós afirmam que Caim não só se tornou o primeiro vampiro, mas isto aconteceu como uma punição, porque fora o primeiro assassino do mundo. De alguma forma é de comum acordo entre os vampiros mais velhos e os estudiosos de que O Pai das Trevas tornou-se o Primeiro de nós.

Em sua história é dito que após ser amaldiçoado, ele vagou pelas Terras de Nod, conhecendo criaturas das mais poderosas às mais fracas e até mesmo criaturas que pareciam não pertencer ao nosso plano. Há também os rumores de que ele abraçou alguns humanos e estes foram chamados de Enoque, Zillah e Irad. Diz-se que Caim construiu com eles a Primeira Cidade, chamada de Enoque. Por lá, governaram abraçando outros vampiros e que geraram a conhecida terceira geração.

É por este fato que eu desejo encontrar os tais escritos do Scriptum Sanguine. Dizem que o livro é puramente um mito e que não existe. Ao meu ver, existe, mas está escondido nas mãos de algum vampiro egoísta.

Caim se ausentou depois de um tempo e nunca mais ninguém o viu. Outras teorias dizem que ele voltará ou para nos salvar ou para nos punir. Infelizmente nada é confirmado e talvez só os membros da terceira geração saibam a verdadeira versão da história.

O Deus Sem Nome

Na antiguidade chamávamos aquele que amaldiçoou Caim de "O Deus Sem Nome". Hoje, os cristãos estão chamando-o de apenas Deus. Alguns acreditam que é uma criatura onipotente e onipresente. Até mesmo onsciente, que sabe tudo sobre todos e controla a tudo, observando dos céus. Os hebreus o reverenciam como Yahveh. Alguns afirmam que ele possui vários nomes.

Eu, infelizmente, perdi a oportunidade de encontrar Jesus, o Cristo em seu tempo de glória. Aqueles que o viram, diziam que havia uma aura de paz tão poderosa nele que mesmo os vampiros mais poderosos não podiam nem se aproximar. Embora eu não tenha me aproximado, minhas fontes disseram-me que o vislumbraram quando ele percorria a Via Crucis, arrastando sua cruz enquanto o povo e exército romano tratava-o das piores maneiras possíveis. Eu temo que uma presença divina o teria salvo, ou enviado seus guardiões em seu favor. Até hoje, este foi um dos únicos que conseguiu meu respeito. Há suspeitas de que ele era um mago poderoso, mas falar de magos ficará para depois.

Nada é confirmado se Caim realmente fora amaldiçoado ou se conseguira seus poderes sozinho, embora as versões que dizem que Caim tivesse sido amaldiçoado fazem mais sentido com a deste Deus. Digo isto porque sendo O Pai das Trevas tão poderoso quanto dizem ser, capaz de destruir a qualquer um, apenas alguém superior a ele poderia amaldiçoá-lo.

Outro fato que me deixa encucado é sobre como os humanos ouviram falar deste nome, do nome de Deus com o passar dos séculos. Duvido que Caim o tenha mencionado para qualquer humano que encontrasse. Seria pouco provável. O mais recente exemplo, como citei Jesus, o Cristo, foi um dos que quase me converteu a acreditar neste Deus. Não seria possível alguém ter tanta convicção em algo que não existe. Até então, para mim, apenas os Deuses Romanos existiam. Ainda tenho muito o que debater e descobrir sobre meu pensamento religioso.

Geração

Como já foi dito antes, nós temos as gerações e quando mais próximo de Caim, mais poderoso um vampiro fica. Sua vitae é mais concentrada e o poder é potencializado em muitas formas. Mas isto não quer dizer que seja necessariamente reflita um reflexo da idade do vampiro, apenas sua proximidade com o Pai.

Normalmente contamos a Primeira Geração como Caim, depois suas primeiras crias como a Segunda. Então, seus seus "netos" e assim por diante. Mas é apenas um número, quando você vai direto ao assunto. Nem sempre é elegante perguntar a geração de um cainita, pode parecer que você está influenciado pelo conto do Amaranto e deseja roubar seu poder. Evite este tipo de pergunta se não quiser encrencas.

Amaranto ou Diablerie

Este é o termo usado para quando um vampiro bebe completamente de outro vampiro até a morte deste... Porém não é tão simples assim. Os cainitas dizem que uma das formas de se aproximar da vitae de Caim é cometendo o Amaranto.

Amaranto é um de nossos maiores e mais odiosos pecados. É daqueles que vampiros até mesmo evitam

falar ou podem ser mal interpretados. Até mesmo porque recentemente presenciamos a informação da morte de um membro da 4ª geração, Amarantha. Não se sabe quem foi, até hoje, mas todos sabem o que aconteceu. Este ato envolve um vampiro beber o outro, mas sugando até mesmo seu espírito, sua consciência ou alma. É como se você se alimentasse daquele ser, devorando algo a mais do que simplesmente drenar a vitae. É um ato horrendo e qualquer um que pensar em fazer isto, ficará marcado para sempre como traidor e será caçado por outros de nossos irmãos, com a punição da morte verdadeira.

Golconda

Da mesma forma que existem vampiros que acreditam que a política e manipulações são tudo, também existem aqueles que encontraram uma outra forma de viver de, buscando por salvação.

A Golconda é pouco conhecida, mas dizem ser um estado de iluminação, de pureza que um vampiro atinge. Os membros da família Salubri costumam acreditar que atingem a Golconda, procuram por ou possuem os segredos dela. É um puro mito. Quase ninguém sabe nada certeiro sobre e a maioria dos que sabem pouco, não falam. Ninguém quer seus neófitos conhecendo uma possível salvação e inventando histórias para outros tentarem desvencilhar-se da condição Cainita.

Ao meu ver, a Golconda é necessária. Em um mundo cheio de desgraça, nós precisamos de esperança. Alguém precisa disto, pois isto transforma-se na força para que aquele indivíduo sobreviva todas as noites sem desistir.

É um mal necessário, embora ainda seja segredo para muitos de nós vampiros. Eu, como membro da família de Malkav, acredito que seria interessante doar este conhecimento para os mais jovens e deixá-los testar se é verdade ou não. Eu sou um entusiasta dos segredos do mundo e com toda certeza gostaria de conhecê-los.

Curiosidades Importantes

O Elísio

Nós nunca fomos pacíficos. Muitas vezes, nós vampiros nos desentendemos e muito, o que faz do Elísio uma necessidade recorrente, incluindo o Guardião.

Sempre houveram conflitos entre famílias, entre vampiros de cargos e hierarquias diferentes, e para evitar que os cainitas tomassem a iniciativa de resolver seus conflitos em socos e pontapés, os Elísios foram criados. Entre os orientais, Elísios são conhecidos como "Paraíso". Pura piada de mau gosto.

Seja Paraíso ou Elísio, esta pode ter sido uma das melhores ideias já criadas por um Imperator. Digo, porque os Elísios se tornaram um enorme espaço para vampiros relembrarem seus prazeres com humanos e até mesmo socializarem com outros cainitas.

Grandes banquetes e festanças são realizados dentro dos domínios do Elísio e muitos cainitas aparecem para trocar informações, firmar acordos ou conhecer os mais jovens. Os anciões utilizam estes locais para saírem de suas tocas e experimentarem novos ares. Em tempos de tensão, os banquetes diminuem, mas nunca deixam de ser realizados. Todos que conseguem seguir as regras tem muito a ganhar lá dentro já que é um espaço neutro e permite a entrada de qualquer cainita.

Lextalionis

A Lextalionis é o nome que damos ao conjunto de leis que são aplicadas àqueles que decidirem por quebrar as regras. Lembra-se quando citei sobre as Práticas e Tradições? A Lextalionis é a consequência da quebra destas.

A Lextalionis só pode ser convocada pelo vampiro mais antigo da cidade, geralmente o Pai da Pátria, e isto faz parte da tradição deste conjunto de leis. Mesmo os Primógenos são proibidos do mesmo, podendo convocar apenas as Caçadas de Sangue contra outros vampiros. Além de tudo, a Lextalionis é uma de nossas leis quase milenares. Esta passou a ser criada assim que os romanos tomaram corpo e estabilizaram a República. Mesmo entre os Gregos ainda não existia. Portanto, já é uma lei um tanto antiga e que tem funcionado com firmeza. Cada século que passa ela é aperfeiçoada.

A consequência que a Lextalionis impõe muitas vezes é bem direta: vampiros criminosos são executados. Não há desculpas, não há segundas chances na grande maioria das vezes.

A Caçada de Sangue

Quando vampiros quebram leis, as Caçadas de Sangue são convocadas. Existem os Imperatoris que insistem em convocá-las por motivos pequenos, o que tira sua credibilidade. Também não significa que os Imperatoris são apoiados cegamente por outros vampiros. Geralmente deve haver um motivo claro para a caçada acontecer. A Caçada de Sangue envolve muitos recursos após sua convocação.

O objetivo é executar ou capturar o fugitivo e trazê-lo para julgamento. Geralmente uma Caçada de Sangue só pode acontecer com a permissão do Imperator local e se outro vampiro realizar uma destas, provavelmente será punido também. De forma severa.

Alguns Imperatoris criam tropas particulares de carniçais para caçar outros vampiros. Isto implica que serão bem treinados, recebendo as melhores armas e os melhores recursos. Carniçais revoltados podem reunir forças para destruírem seus contratantes. Imperatoris ou seja lá quem for precisam ser cuidadosos para não aplacarem a fúria de seus servos e acordarem dando "bom dia" para a luz do sol.

Damnatio

Uma vez capturado, existem várias formas de julgamentos de punições que nós cainitas criamos para aqueles que quebram as regras e aquelas podem ser utilizadas das maneiras mais variadas. Os Imperatoris tendem a ser os mais criativos em dar punições, como colocar alguém preso a uma parede de tijolos e cada dia retirar um tijolo para que a luz do sol o queime aos poucos.

Geralmente as punições vêm das mais variadas e servem realmente como modo de execução. Se o cainita admitir ser culpado pelo crime, ele então será diretamente executado, senão, terá que sobreviver a uma destas punições. Só assim terá sua liberdade garantida.

• **Julgamento por Combate**: O cainita é colocado para enfrentar o acusador. No caso de um Imperator ser o acusador, então enfrentará um campeão escolhido pelo próprio. O combate dura até um dos dois caírem. Às vezes, algumas diableries podem acontecer acidentalmente, portanto, alguns cainitas acreditam que esta forma de punição é proposital, vinda de um Imperator que acredita ser mais esperto.

• **O Desafio das Feras**: O cainita é jogado desarmado em uma arena e tem que enfrentar feras como ursos, lobos ou tigres, que foram alimentados pela vitae cainita e transformados em carniçais. Se sobreviver, é considerado inocente.

• **Corredor de Fogo**: O cainita deve correr por um caminho que pode estar pegando fogo ou ser atingido por vários objetos quentes, sendo tochas ou pedaços de ferro aquecidos em brasa. Geralmente este é o mais punitivo e ocasiona em morte.

Religião

Em Roma, a briga religiosa é poderosa. Existem cultos de todos os tipos surgindo, embora as três principais sejam o Cristianismo, o Mithraísmo e o Politeísmo Romano. Por conta disto, a diversidade religiosa pode ser muito grande, principalmente no Ocidente, onde Roma conquistou os povos mais diversos tanto em cultura como em crenças. Normalmente qualquer um poderia ter religião em Roma, desde que pagasse tributos ao império.

Vampiros acreditam que a religião é uma ótima forma de se instaurar entre humanos, criando grandiosos rebanhos de mortais para alimentarem-se e conseguirem poder político através da religião. Quando se está atuando como sacerdote, manipular as mentes mortais é uma arma grandiosa.

Calendário

Nós conhecemos diversos formatos de tempo e data. Para os romanos, os anos começaram a ser contados a partir da fundação de Roma, portanto em 62 d.C, Roma teria 815 anos. Não haviam cristãos antes do nascimento de Jesus e o calendário apenas se dividiu entre calendário cristão e o de Augusto quando Jesus foi crucificado. Alé, disto quando Roma ainda era um reino, os romanos pegaram emprestado partes de um calendário arcaico, inventado pelos pelos gregos. O calendário consistia em 10 meses, em um ano de 304 dias.

Os romanos parecem ter ignorado os restantes 61 dias, que caíam no meio do inverno. Os 10 meses foram nomeados Martius, Aprilis, Maius, Iunius, Quintilis, Sextilis, Septembro, Octobru, Novembro e Decembro. Os últimos seis nomes foram retirados das palavras para cinco, seis, sete, oito, nove e dez. Fontes dizem que este calendário passou a ser usado cerca de 753 a.C. Este era conhecido como Calendário Arcaico.

Calendário de Pompilius

Próximo a 715 a.C, o Rei romano Numa Pompílio acrescentou Ianuarius e Februarius para o calendário. Isso fez com que o ano romano 355 dias por muito tempo. Para fazer o calendário corresponde aproximadamente ao ano solar, Numa também ordenou a adição a cada dois anos de um mês chamado Mercedinus. Mercedinus foi inserido após fevereiro de 23 ou 24 anos, e nos últimos dias de fevereiro foram transferidas para o final de Mercedinus. Nos anos em que foi inserido, Mercedinus adicionou 22 ou 23 dias para o ano.

Calendário Juliano

Júlio César transformou mais uma vez o calendário, trazendo ajustes ao ano. Mesmo antes dele, os romanos cada vez mais sentiam a necessidade de coordenar o seu ano lunar com o ciclo das estações e estabeleceram um sistema solar-lunar rudimentar, introduzindo no seu calendário, de dois em dois anos, um novo mês, Mercedonius, cuja duração era de 22 ou 23 dias. Dessa forma, existia um ano de 377 dias e outro de 378 entre dois anos com 355 dias. A média a cada 4 anos era de 366,25 dias, 1 dia a mais que o ano trópico. Entretanto, as intercalações de Mercedonius passaram a ser feitas de acordo com interesses políticos e os Pontífices alongavam ou encurtavam o ano conforme as suas necessidades para se manterem no poder. Em alguns momentos, as confusões foram tantas que o começo do ano estava adiantado cerca de 3 meses em relação ao ciclo das estações.

Quando Julio César assumiu a República Romana, o calendário foi alterado mais uma vez. César notou que havia um grande adiantamento. Portanto, Júlio criou mais dois meses temporários para que pudesse transformar em um calendário solar. Assim, surgiu o Calendário Iuliano, adotado em 45 a.C. Neste calendário, o mês Quintis passou a chamar-se Iulius e continha 31 dias enquanto Mercedonius foi subtituido por Februarius.

Calendário de Augusto

O Senado romano decretou que Sextilis, passasse a chamar-se Augustus, pois durante este mês o imperador Augustus Caesar pôs fim à guerra civil que desolava o povo romano. E para que o mês dedicado a César Augusto não tivesse menos dias que o dedicado a Júlio César, Augustus passou a ter 31 dias. Este dia foi transferido do mês de Februarius, que ficou com 28 dias nos anos comuns e 29 nos bissextos. Também para que não houvesse tantos meses seguidos com 31 dias, reduziram-se para 30 dias os meses de September e November, passando a ter 31 dias os de October e December. Em 62 d.C ou ano 815 de Roma, os meses ficaram definidos da seguinte forma: Januarius, Februarius, Martius, Aprillis, Maius, Iunius, Iulius, Augustus, September, October, November e December. Atualmente Roma utiliza o calendário de Augusto, mantendo a contagem dos anos de acordo com a criação de Roma.

Cada um dos meses era dedicado às divindades romanas. Januarius pertence a Divindade Janus, Februarius presta homenagem a Divindade Februa, Martius faz apelo a Divindade Marte, Aprillis homenageia Divindade Apolo, Maius é reservado para Júpiter e Iuno é dedicado a Juno. As divindades prestam homenagens aos seus respectivos deuses e muitos dos festejos realizados em Roma eram realizados durante estes meses.

Inimigos e Adversários

Todos nós temos muitos inimigos e fora nós mesmos existem outras criaturas sobrenaturais tão perigosas quanto nós mesmos.

Caçadores

Embora não sejam tão comuns, sempre existem humanos que descobrem sobre nossa existência ou fazem parte de alguma seita interna deles, treinada para nos caçar.

Nestas noites, Nero anda investindo um tanto em caçadores particulares para vasculharem Roma durante o dia, portanto tem sido perigoso. Aparentemente o Imperador é um pouco mais esperto do que a maioria.

Lykánthropos (Lobisomens)

Criaturas sem qualquer noção de consciência ou humanidade enquanto estão transformados. Ao meu ver, encontrar com um destes é uma forma de conhecer a sua morte de maneira simples e rápida.

Enquanto humanos, são até racionais, mas quando transformam-se, é impossível não correr deles. E o mais estranho é que não é como as lendas dizem ser. Eles não precisam da luz da lua. Ao menos são gravemente feridos por prata e fogo.

Arrisco dizer que o mito da luz da lua só foi inventado e conhecido porque provavelmente alguns humanos os encontravam especialmente durante a noite, quando estes quem? estavam caçando criaturas como nós. Sim, alguns deles nos caçam! E quando estão em sua forma selvagem, matam tudo o que veem à sua frente. Novamente, tenha cuidado, criança.

Fées

As fadas estão sempre presentes entre mortais e vampiros. Infelizmente elas insistem em se meter em nossos negócios, pois além de excêntricos elas querem seu próprio espaço na política humana. Eu não sei entender suas razões, pois nunca conversei com uma de maneira que não fosse ríspida. Aparentemente eles gostam de mostrar para humanos que realmente xistem. Elas são seres um tanto parecidas com humano com humanos, e muitas vezes é difícil notá-los. Eles conseguem nos enganar muito fácilmente, eu diria que só um Ravnos ou um Kiasyd

pode ser bom em indentificá-las. Não sei de onde vêm ou quando surgem, mas desde que me entendo por vampiro, vez ou outra encontro uma delas por aí.

Por serem excêntricas, você pode tentar notá-las por um comportamento estranho. Elas parecem-se com humanos embora seu cheiro seja mais atrativo. É quase imperceptível a diferença para os mais desatentos, mas aos observadores, haverá um perfume diferenciado. Normalmente o perfume varia com o aroma ou odor que cada um mais gosta. Acredito que seja uma proteção sobrenatural.

As fadas não são necessáriamente nossas inimigas, mas podem ser. Normalmente nós podemos tentar negociar, fazer serviços ou nos aliar, embora elas sejam muito espertas e fazer pactos com elas com toda certeza é uma furada. Cedo ou tarde você será enganado e elas poderão ser piores que demônios.

Magos e Feiticeiros

Estes são realmente perigosos. Se você encontrar, evite contato ou sua cabeça pegará fogo antes que possa pensar. Não os compreendo e não faço ideia sobre o que são capazes de fazer, mas eles movimentam as energias de forma quase única. E transformam qualquer coisa no que querem. São geralmente calmos, até descobrirem que você é um vampiro.

Lemuriosos (Fantasmas)

Não sei muito sobre estes e gostaria de evitar. Por estarem invisíveis a mim, não sei do que são capazes de fazer. Recomendarei uma dica que recebi de um membro da família Capadoccius uma vez: Não mexa com os espíritos e eles não mexem com você.

Daemones (Demônios)

Demônios são uma confusão para todos nós. Ninguém sabe o que são, embora sejam realmente muito poderosos. Eles habitam corpos de mortais e assim como nós tentam infiltrar-se nas políticas humanas para fins próprios. É difícil identificar um, afinal eles são enganadores natos, mas talvez observando comportamentos hedonistas e surreais para mortais, você possa identificar um deles.

Eles gostam de fazer acordos e pactos. Evite, pois certamente você se encontrará num beco sem saída. Não os subestime. Talvez você também os identifique por poderes sensoriais. Por algum motivo eles sempre estão entre nós, buscando corromper-nos. Fique atento, pois eles podem ser seus melhores amigos ou piores inimigos.

Lexicon

Existem termos comuns criados pelos cainitas de forma que podem ajudar no conhecimento e organização sobre como funcionam cada um dos termos. Estes são criados e renovados alguns séculos.

Nomeações Arcaicas e Comuns

- **Abraço**: O ato da transformação de um humano em vampiro por meio da vitae do mais velho.
- **Amaranto**: Ato de beber a vitae de um outro vampiro até consumí-lo por completo. Também conhecido como Diablerie.
- **Ancião**: Cainitas que tem ao menos três séculos de idade.
- **Ancilla**: Nome dado à cainitas que possuem ao menos um século de idade.
- **Autarca**: Cainitas que não fazem parte da conjunção familiar principal
- **Beijo**: Nome dado ao ato de beber sangue, de qualquer um.
- **Besta**: Impulsos internos que transformam o cainita em um monstro drenador de vitae.
- **Cainita**: Todo aquele que é descendente de Caim.
- **Cria**: Termo utilizado para um cainita recém abraçado.
- **Lacaios**: Termo utilizado para humanos que beberam sangue de um cainita e conseguiram a partir disto, características sobrenaturais.
- **Famílias**: Grupo de vampiros que partilham das mesmas características físicas ou sociais.
- **Domínio**: Nome dado a um território pertencente a um vampiro. Chamado por vampiros mais antigos de Dominium.
- **Elísio**: Nome dado ao lugar de encontro de vampiros, normalmente lugares culturais ou interessantes.
- **Exsecutor**: Termo utilizado para aquele que executa as leis dentre os cainitas.
- **Fome**: Nome dado à necessidade de alimento, no caso, de vitae.
- **Geração**: Nome dado às descendências de Caim.
- **Senatus**: Termo utilizado para se referir ao conselho formado pelos vampiros mais antigos de cada clã na cidade e que servem como representantes de sua família. Também chamados de Primogenum. Antigamente, referiam-se como Senatur Eternus.
- **Guardião**: Termo utilizado para o cargo daquele que protege o Elísio. Também chamado de Custos.
- **Hodierno**: Nome arcaico dado aos recém abraçados e cainitas com menos de um século.
- **Immune**: Nome dado ao protetor das leis da cidade.

• **Jyhad**: Nome dado para a guerra causada entre cainitas.
• **Lextalionis**: Termo para o conjunto de leis que um Imperator utiliza após a quebra de uma Tradição.
• **Librorum Sanguine**: Livro dos Cainitas ou o Tomo dos Vampiros, que explica suas origens e características intrigantes. Também chamado de Scriptum Sanguine.
• **Linhagens do Sangue**: Nome dado à descendentes das famílias diretas de autarcas. Também chamado de apenas de Linhagens.
• **Algoz**: Termo utilizado como referência aqueles que executam os cainitas criminosos.
• **Neófito**: Nomeação recente para Hodierno, após a vinda dos cristãos.
• **Práticas**: Termo utilizado para representar as tradições cainitas em nossa era.
• **Pater Patrius**: Nome dado a um cainita que reivindicou um local, tomando controle e dominando-o, impondo as leis e regras dos cainitas. Recentemente chamado de Imperator.
• **Praeceptor**: Nome dado ao cargo de vampiros que educam os vampiros mais jovens nas leis ou executam tais vampiros jovens que optam por transgredir deliberadamente às leis.
• **Quaestor**: Nome dado ao vampiro que auxilia diretamente o Imperator e assume tal cargo em tempos de ausência.
• **Recipe**: Nome dado aos vampiros que trabalham trocando informações.
• **Senhor**: O Criador de um vampiro.
• **Strix**: Nome arcaico dado para bruxas e cainitas, durante o Império Romano.
• **Vinculum de Sangue**: O mais poderoso laço que pode existir, podendo criar escravidão para aqueles que o tem. Há um poder místico que liga um vampiro ao laço, que na maioria das vezes é inquebrável.
• **Vetusto**: Nomeação arcaica para Anciões.

Nota

Nem todos os nomes citados aqui serão usados durante a leitura. O objetivo em si é citar cada um dos termos usados para facilitar o entendimento do cenário descrito e até mesmo utilizá-los em ocasiões durante os jogos.

Alguns termos são pertencentes aos termos arcaicos, fazendo jus a como os vampiros poderiam tratar uns com os outros. Porém, o objetivo principal do livro não se trata de realismo e sim um cenário alternativo do que o grande Império Romano seria caso vampiros atuassem por trás do senado.

Durante a leitura, pode ser que você encontre termos atuais como o próprio termo "Vampiro", que originou-se apenas nos últimos séculos. Porém, a escrita é feita de forma a facilitar o entendimento e compreensão do cenário. Sinta-se livre para utilizar os termos em seus jogos.

Capítulo II
Aristocracia e pobreza

"Eduquem as crianças, para que não seja necessário punir os adultos."

- Pitágoras, Filósofo

Os vampiros clamam serem superiores aos humanos, mas se enxergam e comportam-se como eles em muitos aspectos. Um deles é justamente as Famílias, recentemente chamadas de Clãs. Agora você começará a entender sobre quem realmente nós somos e como somos divididos. Eu já havia dito sobre a quantidade de famílias? Não? Existem treze famílias de cainitas. Assim como existem treze Antediluvianos, membros da 3ª geração.

Os Antediluvianos, conhecidos como Autarcas continuaram a linhagem de Caim e milênios depois, cá estamos. Nós, os que comandamos o Império pelas sombras, sem que necessariamente outros humanos saibam. Ou espera-se que não saibam.

Quem Somos?

Primeiramente, acredito que deve haver uma concepção sobre nossas famílias. É algo simples, embora os cainitas mais jovens acreditam que só podemos nos tratar como uma família em relação à quantidade de cainitas pertencentes àquela.

Verdadeiramente, toda família romana tem um patrono, o provedor da mesma. Não é diferente conosco. Nossas famílias vampíricas possuem seus próprios provedores, os membros da 3ª geração. É assim que definimos que um grupo de vampiros pode ser reconhecido como uma Família. Na prática, é como se isto atestasse que você tem "sangue nobre". Embora os patronos não sejam presentes, sempre há uma cria mais velha que olha pela família. Não quer dizer que seja conhecida ou frequentemente vista pelos outros membros.

Todas as famílias estão distribuídas de maneiras diferentes, com ideologias variadas, desafios, comportamentos e objetivos completamente diversos. Todos os membros tem suas próprias visões de como o mundo deveria ser e alguns já até tentaram realizá-las em vão, com o apoio de sua família.

Esta averiguação do "sangue nobre" nos leva a concluir que assim como os mortais estabelecem dinastias hierarquicamente estabelecidas, nós também temos famílias que são ou não de uma determinada classe social. Na sociedade humana, existem os patrícios, os aristocratas e existe a plebe. São funções, importâncias, classes e representações diferentes da sociedade. O mesmo acontece conosco. Os comportamentos entre nós também são muito parecidos, pois um patrício difícilmente se interessa em dividir poder com a plebe. Conosco, o mesmo ciclo de classes se repete.

A Hierarquia Social

Nós copiamos a sociedade mortal. É verdade, infelizmente. Por mais que nós cainitas sejamos um tanto superiores aos humanos, nós não podemos subestimá-los e espelhar-se na sociedade mortal é uma forma de se infiltrar entre eles. Talvez seja melhor assim, não há espaço para fracos dentre os vencedores.

A definição de Famílias Aristocratas é variável. Enquanto a definição de Famílias de Patrícios é muito bem definida. Digo isto porque em uma vasta parte do Império Romano, existe um padrão, mas quando saímos do Império e passamos a encontrar-nos com os bárbaros ou beduínos, a regra muda. Enquanto estiver próximo ao centro do Império, tenha certeza de que este padrão "vampiro-social" se mantém, mas quanto mais afastar-se, mais variedade verá. Acontece porque o domínio Patrício perde força conforme nos afastamos de Roma. Sendo o maior Império do mundo, devemos admitir que é um poder um tanto complicada de se manter.

Se você estiver próximo de Roma, deve notar que os Patrícios são os Ventrue, os Toreadores, os Lasombra e Malkavianos. Notará também que dentre os plebeus estão os Brujah, os Nosferatu, os Ravnos e os Gangrel. Talvez esteja se perguntando onde estão as outras famílias. Elas existem, embora sejam tão ausentes próximas ao centro do império que nem acho justo mencioná-las agora.

O que você deve ter em mente é que a hierarquia social é tão importante para vampiros quanto é para humanos. Se um vampiro pertencer a uma Família de baixa classe, isto é, plebe, então ele difícilmente irá governar qualquer coisa dentro daquela cidade. Se pertencer a uma casta, como os aristocratas, ele poderá até concorrer e ter chances. Mas se for um patrício, certamente estará muito envolvido na política Cainita.

Entre os Cainitas, a Família que você pertence dita completamente a sua participação dentro da política vampírica. Quem foi abraçado para governar estará entre os maiores. Quem foi abraçado para sofrer, estará entre os piores. Esta é a lei da política em Roma. Não muito diferente dos mortais, não é? Vampiros são tão competitivos quanto mortais e quando se trata de um Toreador, nobre, lidando com um Nosferatu, plebeu, as ofensas e expressões de nojo certamente aparecem.

Já que estabelecemos nosso conceito de Aristocratas e Plebeus, acho que as coisas ficaram mais claras, não é? Sempre que estiver visitando outras regiões do grande império, procure entender quem realmente domina a região e então terá sua resposta de forma rápida, simplesmente por conhecer as famílias. Cada cidade tende a ser diferente umas das outras, principalmente fora do centro do império. Por isto, metrópoles podem ter histórias únicas em que algum clã considerado "baixo" seria exaltado.

Normalmente existem Famílias que são inimigas eternas, enquanto outras são aliadas políticas. Saiba analisar o comportamento atual de cada família e você poderá dominar as peças do seu jogo. Se souber o que cada um deseja, como se comportam, seus medos e receios, você os tem nas mãos.

Quem São as Famílias?

Patrícios

Tendo em vista que vampiros são competitivos e que são muito inspirados pela sociedade mortal, pode-se concluir que os Patrícios têm os melhores direitos entre os vampiros, concorda? As leis são executadas e designadas do ponto de vista deles. As regras muitas vezes favorecem suas não-vidas e muitos benefícios são adquiridos gratuitamente sem o mínimo esforço.

Dentro do Império, os Patrícios são predominantemente os políticos. Tanto entre mortais quanto entre vampiros. Eles podem participar em peso das reuniões ditadas no Elísio sem nem mesmo serem convidados. Eles podem transitar por grande parte dos territórios sem um Immune pará-los para "averiguar a segurança". E muitas vezes, sua palavra tem mais peso do que a de outros vampiros. Resumindo: Ser Patrício é ter direitos que outros não têm.

Ventrue: Alguns acreditam que todo homem tem uma função a partir do momento que nasce. Os Ventrue crêem que sua função é governar. Seu criador era um dos mais orgulhosos e arrogantes dos treze clãs. Ele clamava ser o "Escolhido de Caim" para governar os vampiros à ascensão e muitas vezes utilizava disto como razão para comandar outros vampiros. Com o sumiço de Ventru, nome dado ao Autarca da Família, os Membros da Família passaram a refletir seu comportamento, acreditando que é isto o que Ventru gostaria que acontecesse.

Há milênios, membros Ventrue foram educados

da mesma forma. Desde a queda da Segunda Cidade, eles se infiltram de império em império, dominando as forças políticas para comandar mortais da maneira que desejarem enquanto comandam vampiros da mesma forma. Eles ditam serem protetores e portadores dos vampiros, por isto atuam desta maneira.

Grande parte das cidades do Império Romano Ocidental possuem um Ventrue como Pater Patriae. Eles geralmente atuam com mão de ferro, transformando tudo num jogo político onde apenas eles possuem grande parte dos direitos e auxílios dentre os vampiros. Quando alguém contesta a palavra de um Ventrue, é certo que fofocas acontecem dentro do Elísio por semanas.

Toreadores: Embora sejam conhecidos como a Família dos Artistas, os Toreadores são tão envolvidos com política quanto os Ventrue. Porém, a forma mais singela e delicada. Nem sempre os Toreador demonstram que são os verdadeiros líderes. Eles gostam de destaque, na hora certa.

Além de suas habilidades sociais, os Toreador acreditam que seu patrono era de uma beleza inestimável, um artista completo e talvez o melhor da história. Suas obras eram criadas para marcarem o mundo a ponto de que quem as olhasse ficaria permanentemente impressionados por tal imponência. Por conta desta influência artística, nasceram os Toreador. Eles são extremamente apegados aos mortais e vivem entre eles, mantendo-se "empáticos" com a sociedade humana. Muitos Toreador fazem parte da sociedade mortal justamente porque gostam da sensação dos prazeres humanos.

Malkavianos: Em Roma, por trás de todo Ventrue de sucesso, há um Malkaviano visionário ou vice versa. A grande denotação dos Malkavianos é que eles são um enigma. Antes da queda da Segunda Cidade, os Malkavianos eram a Família que via a realidade como ela realmente é. Eles conseguem, de alguma forma ver detalhes que nós não enxergamos. Alguns acreditam que Malkav, seu criador é o verdadeiro culpado disto, quando tentou compreender a realidade e ficou insano.

Quando Roma cresceu, os Malkavianos passaram a trabalhar em favor dos Ventrue. Eles atuavam como oraculistas e advinhos, que conseguiam prever o futuro de alguma maneira. Com exceção da política, Malkavianos trabalham muito bem na religião. Tornam-se ótimos sacerdotes e são cativantes o suficiente para arrebatar muitos fiéis. Embora sua verdadeira habilidade seja um mistério, Ventrue, Toreador e Malkavianos precisam uns dos outros. O Ventrue não tem a empatia e sutileza que um Toreador possuí, entretanto o Toreador não tem o comando de um Ventrue. E ambos não possuem os dons de um Malkaviano. Por conta disto, muitas vezes uma tríade de comando é criada, com as Famílias Ventrue, Toreador e Malkaviano trabalhando juntas para manterem seu poder em cidades grandes.

Lasombra: Enquanto os Ventrue são o "irmão destemido", adorados e cheios de glória, os Lasombra também são. De forma diferente. A Família Lasombra nunca se contentou em obedecer os Ventrue. Os Lasombra acreditam que sua Família deve estar no comando e por isto sempre buscaram seu posicionamento. Eles crêem que o posicionamento Ventrue é insensato, idiota e bruto demais. Porém, seu envolvimento com feitiçarias místicas, conhecido como o Abismo os torna intimidadores demais para serem sociais. Tão intimidadores que no passado, atuavam como piratas no Mar Mediterrâneo.

Atualmente, os Lasombra vem conquistando muitos territórios políticos e religiosos no império. Diferentemente dos Ventrue, eles notaram que o verdadeiro poder está na crença e não apenas na política. Por conta disto, começaram a disputar cargos religiosos com Malkavianos, procurando firmar seu poder muito mais do que simplesmente política. Embora a Tríade seja normalmente organizada por Ventrue, Toreador e Malkaviano, nada impede de um Lasombra assumir o lugar dos Ventrue, mas nunca trabalhando com eles.

Aristocratas

Embora não sejam necessáriamente envolvidos em política, os Aristocratas podem vir a se interessar nisso. Eles possuem um voto de confiança

que lhes dê credibilidade a qualquer lugar que possam ir. Os Aristocratas são como comerciantes de Roma: Às vezes participam de alguma reunião importante, são convidados para a maioria das ocasiões, suas opiniões são bem vindas e por onde passam são bem recebidos. Sendo assim, eles podem conseguir influência se desejarem, sem muito esforço. É como um comerciante que deseja tornar-se um patrício.

Tzimisce: Sua posição no império poderia ser um tanto melhor se os Tzimisce não fossem tão apegados ao seu território. Por alguma razão, os Cárpatos é sua verdadeira casa, sua terra natal. Não sabe-se a motivação disto, mas eles são extremamente bairristas, lutando guerras infindáveis contra outras criaturas sobrenaturais dos Cárpatos.

Os Tzimisce possuem um poder específico, que os permite moldar a massa dos corpos mortais e imortais. O que os faz extremamente perigosos. Nos Cárpatos e Oriente, os Tzimisce são extremamente influentes, fazendo parte dos Patrícios. No Ocidente, são Aristocratas. Dizem que eles criam famílias inteiras de mortais, envolvidos pelo Vínculo de Sangue, mantendo-se no poder por meio da escravidão da vontade mortal.

Seguidores de Set: Os Setitas são a Família que mais tem inimigos, o que faz deles Aristocratas e Plebeus em alguns lugares. Isto porque suas convicções dizem que os vampiros não são criação de Caim, mas criação de Set. Este debate dura milênios e por trabalharem em favor das crenças que envolvem Set, os Setitas são completamente detestados.

No Oriente Médio, no Egito e África podem ser considerados Patrícios. Lá é sua terra natal e eles habitam desde a Segunda Cidade. Sua posição política por lá equivale a posição de um Ventrue no império. Além de tudo, os Setitas estão fortemente envolvidos nas religiões egípcias, trabalhando abruptamente para aumentar a crença em Set.

Diferentemente de qualquer outra Família Aristocrata, eles não são bem quistos ou bem recebidos por onde passam no Ocidente, mas são tão hábeis em manipular que conseguem fazer com que grande parte dos vampiros esqueçam completamente de sua existência.

Salubri: Dentre todos os vampiros, os Salubri são os que mantiveram-se íntegros durante milênios. Não há quem odeie os Salubri senão seus inimigos, porque seu criador Saulot fez uma jura de que a Família protegeria os mortais e os cainitas de si mesmos.

Sua presença nas cidades em que passam pode trazer a resolução de muitos conflitos, pois eles buscam a paz. São curandeiros exímios assim como podem ser ávidos guerreiros. Os Salubri não envolvem-se tanto na política, embora possam se desejarem. A razão deles é nobre, afinal existem motivos maiores para se existir do que brigar eternamente na Jyhad.

Capadócios: Por mais que sejam mal interpretados, os Capadócios não são meros ladrões de covas ou Necromantes. Eles estudam a morte para que possam compreender o processo em que mortais e cainitas passam quando cruzarem o outro lado. Eles são os únicos capazes de envolverem-se com espíritos sem muitos problemas, pois sabem como não desagradá-los.

Os Capadócios procuram há milênios respostas para seu criador, Ashur, que é visto como um visionário dentro da Família. Ashur é o Autarca mais ativo, depois de Saulot. Ele mentora os mais velhos e vive entre os Capadócios, nas Montanhas Ercyies. Óbviamente, esta é uma informação que o clã mantém guardado à sete chaves... Espere. Esqueça essa parte.

Atualmente, os Capadócios passaram a auxiliar os cristãos a fugirem das perseguições, dando espaço e ajuda com o que precisarem. Este é um dos poucos atos de bondade que os Capadócios fizeram em milênios. Acredita-se que seu criador tenha se tornado cristão, após grandes revelações e por isto ensinou seu clã a ter compaixão pelo próximo. Talvez a presença do Cristo que citei há pouco seja grande influenciador de tal decisão.

Plebeus

A Plebe não tem espaço quando quer, mas quando pode. Difícilmente são respeitados, muitas vezes são tratados com indiferença e excluídos dos jogos e decisões políticas. Seja por ódio, por golpes que os próprios vampiros fizeram ou por não terem a capacidade de se relacionar com mortais, os Plebeus difícilmente recebem quaisquer ajudas. Se possível, os Patrícios se esforçam para vê-los sofrer.

Participar da política da cidade enquanto Plebeu é extremamente difícil e requer grande esforço e força de vontade por parte do vampiro. Ninguém vai querer ouví-lo ou vê-lo e muitas vezes membros desta casta são especialmente excluídos até mesmo das reuniões mais triviais do Elísio, ainda sendo acusados de má conduta por "não comparecimento ao chamado do Pai da Pátria".

Assamitas: Membros dos Assamitas são especialmente perigosos. No passado, eram conhecido como caçadores e especializaram-se nas artes da caça e da letalidade, até mesmo de outros vampiros e criaturas sobrenaturais. A razão por não serem Patrícios ou Aristocratas é fruto de decisões erradas que a Família tomou enquanto seu Autarca estava ausente.

Os Assamitas não envolviam-se em política até as Guerras do Peloponeso, quando foram chamados para participar em defesa de Atenas, Grécia. Com muito esforço, saíram de lá quase destruídos e desde então tentam recuperar a perdida força da Família.

No passado, seu criador, Haqim era conhecido como O Juíz das Tradições e da Segunda Cidade. Assim, os Assamitas foram treinados a seguirem o caminho da honra e defender o certo e o errado. Portanto os Assamitas ainda tentam manter um posicionamento justo mesmo enquanto caídos. Algumas regras e tradições internas da Família foram aos poucos, moldadas como forma de recuperarem seu poder perdido. Hoje, muitos trabalham como mercenários para membros Aristocratas ou Patrícios do império. Nada impede que sejam Aristocratas na parte Oriental do Império, sua terra natal.

Brujahs: Se os Assamitas caíram por terem auxiliado os Brujah, os Brujah caíram por terem arrumado inimigos demais. Sua paixão por suas conquistas os fizeram cair em conflitos internos e externos, levando Cartago à destruição. Os Brujah são uma família muito passional, realmente apegados à ideologias, mudanças e revoltas. Dizem que este comportamento de revolta foi adquirido após a queda do clã.

Há alguns séculos, os Brujah eram conhecidos como uma Família de Pensadores e filósofos, que governavam os Fenícios e a destruída metrópole, conhecida como Cartago. Na época, seu conflito com Ventrue os levou a uma grandiosa guerra, destituindo-os de quaisquer benefícios garantidos pela classe dos Patrícios. Hoje os Brujah estão completamente desorganizados e sem força, procurando alguma maneira de recuperar o que foram um dia.

Gangrel: Se os Brujah são Plebeus porque foram passionais demais, os Gangrel são parte desta casta simplesmente porque não se importam com ninguém ou com nada que não lhes tragam algum benefício. Este comportamento primal faz parte desta Família porque desde o início dos tempos, os Gangrel vivem fora das civilizações, procurando tribos e aldeias para estabelecer-em-se ou até mesmo a própria natureza.

Por serem muito apegados à sua Besta interna, os Gangrel não gostam de civlização. A grande expansão do império colaborou para que fossem obrigados a serem entitulados como Plebe. Claramente a falta de consideração pelos Gangrel se deve porque eles não reconhecem outras lideranças como Toreador, Malkaviano, Ventrue ou até mesmo Lasombra. Apenas a deles. Em Roma, muitos foram pegos como escravos, sendo obrigados a servirem os Patrícios por sua inata habilidade de sobreviverem às mais extremas condições e por seu instinto primitivo inigualável, aprendido pelos milênios afastados da civilização.

Nosferatus: Conhecidos como a "Praga do Imperio", os Nosferatu não são e nunca foram aceitos entre os Aristocratas ou Patrícios. Sua aparência horrenda, garantida por sua maldição singular os

forçou a permanecerem ocultos das civilizações desde o início dos tempos. Os Nosferatus viviam em cavernas, escondidos, alimentando-se de criaturas ou de mortais que passeavam desavisados pelas florestas.

O tempo em cavernas e nas matas os fizeram desenvolver uma habilidade perita em furtividade e esconder-se, por isso com a vinda da civilização e criação dos sistemas de esgoto, eles passaram a viverem nas cidades, mas no subsolo. Muitas vezes os Nosferatu vivem em enormes conexões de túneis e cavernas que se estendem além dos esgotos por baixo das metrópoles.

A exclusão dos Nosferatus de qualquer outro meio político, social ou religioso os fez unirem-se como nenhuma outra Família o fez. Hoje, os Nosferatu trabalham juntos como irmãos e raramente traem a confiança uns dos outros. São excelentes informantes e guardam segredos por baixo da terra que nem o mais místico Capadócio conseguiria ver através da morte.

Por sua ausência de contato com o mundo de cima, os Nosferatu se tornaram a Família mais populosa, fazendo abraços em massa para suprir todas as suas necessidades. Isto os tornaram os mais populosos de todas as famílias.

Ravnos: Se na sociedade mortal existem as párias, criminosos ou maldosos, na sociedade vampírica, os Ravnos são taxados desta forma. Este comportamento começou há pouco tempo atrás quando a Família se dividiu entre os Ravnos que queriam seguir tradições e os que não queriam.

O comportamento dos Ravnos quebradores de regras fez com que a Família fosse caçada constantemente, perdesse seus votos de confiança e fosse excluída de eventos políticos. São conhecidos como enganadores, embora tenham uma filosofia sobre vida e existência muito complexa e interessante. As aparências enganam.

Enquanto isso, os Ravnos têm trabalhado com as Famílias pertencentes à Plebe. Seja por alguma forma de mercenarismo ou por boas motivações, eles firmam contratos com Brujah, Gangrel e Nosferatu a fim de unirem-se para destruírem seus inimigos e perseguidores.

Direitos Vampíricos

Os vampiros possuem direitos dentro de sua própria sociedade. Alguns recebem mais, outros menos e a maioria nem sabe realmente sobre estes direitos. Existem Imperatoris que os seguem e existem aqueles que não. Isto pode ou não provocar a ira dos vampiros. Não pense que evocar um direito necessáriamente obrigará algum vampiro de outra casta social a fazer a sua vontade. Assim como entre humanos, direitos muitas vezes são negados entre os Cainitas.

Os Benefícios e Direitos foram criados por vampiros romanos que visavam facilitar a vida, principalmente de suas famílias. Por isto, os vampiros Patrícios podem exigir todos os direitos enquanto outros possuem alguns dos direitos apenas. Carniçais não podem reivindicar nenhum direito.

Entre os vampiros, qualquer um destes direitos podem ser evocados no Elísio ou com algum vampiro de Status elevado. Para que um personagem possa sabê-los, é necessário um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6). Cultura da Família permite com que o personagem saiba automáticamente sobre estes direitos.

Naturalmente se um Pater Patriae ou Cainitas de Status reconhecidos pelo Pater Patriae decidirem por não acatar qualquer um destes direitos, eles podem. Embora comande um domínio ou sirva ao Pater Patriae, sua fama pode ser prejudicada depois de muitos pedidos declinados. Membros Primogenum podem interferir nos pedidos de vampiros da mesma Família quando desejarem.

O Direito da Transição: Este Direito pode ser proclamado apenas por Patrícios. A depender da Família, Aristocratas podem proclamar o Direito da Transição. Em alguns territórios, a passagem de vampiros de determinadas Famílias podem ser completamente barradas. Com o Direito da Transição, os Patrícios podem transitar por domínios sem sofrerem punições diretas por não se apresentarem. Normalmente este Direito é evocado

quando confrontados por alguma autoridade na cidade. Evocar o Direito da Transição só funciona para vampiros que estão transitando entre cidades, mas não vampiros que estão hospedando-se em uma metrópole.

O Direito do Alimento: A fome assola os mortais tanto quanto aterroriza os vampiros. Qualquer membro pode proclamar o direito do alimento em qualquer Elísio que frequentarem. Isto permite que um vampiro que não saiba caçar ou que esteja num estado de fome seja alimentado pelo Quaestor local. Este direito só pode ser evocado com extrema necessidade, como no caso de vampiros que podem entrar em frenesi de fome. Este Direito pode ser utilizado gratuitamente apenas uma vez dentro de uma cidade. Depois, favores serão cobrados em troca de alimento. O vampiro precisará trabalhar para o Quaestor se desejar ser alimentado frequentemente.

O Direito da Palavra: O Direito da Palavra foi criado por um Pater Patriae Toreador que acreditava que mesmo a Plebe deveria ser ouvida. Qualquer membro que, de alguma maneira for ignorado ou excluído de alguma reunião pode evocar o direito da palavra para tanto dar sua opinião quanto saber o que aconteceu durante a convenção, desde que todas as Famílias da cidade estivessem envolvidas nesta reunião.

O Direito da Defesa: Vários vampiros, acusados injustamente de cometerem crimes eram executados sem nem mesmo possuírem direito a uma defesa. Aristocratas e Patrícios podem evocá-lo. Apenas os Imperatoris mais belevolentes permitem que membros da Plebe os evoquem. Este direito permite que um vampiro possa definir qual será seu julgamento e abre margem para que algum vampiro de Status elevado possa mostrar benevolência em deixá-lo ou não escolher alguém para defendê-lo. Antes ou durante um julgamento, o vampiro pode proclamar o Direito da Defesa, mas deve apresentar argumentos válidos sobre a razão de merecer tal defesa. Este Direito não pode ser concedido a vampiros já condenados.

O Direito da Dúvida: Este Direito funciona melhor para Neófitos e qualquer Senhor deveria ensiná-lo às suas crias. O Direito da Dúvida permite que um vampiro evoque quando desejar que alguém lhe explique as Tradições e leis vampíricas. Algumas cidades possuem leis diferentes e se um Neófito evocar o Direito da Dúvida, vampiros mais velhos terão de responder suas dúvidas.

O Direito da Segurança: Neófitos Aristocratas e Plebeus indefesos podem proclamar uma única vez o direito da segurança. O Direito da Segurança permite com que vampiros de Status elevado forneçam alguma forma de proteção para defender a outro Cainita necessitado numa situação de risco. Este Direito pode ser proclamado com o Pater Patriae, o Consule, o Primogenum e o Immune.

Naturalmente este Direito não pode ser proclamado para lidar contra uma Caçada de Sangue ou um Algoz perseguidor, mas contra algum adversário, uma missão aparentemente suicida ou qualquer outro perigo possam ser justificáveis. Patrícios podem convocar este direito quando desejarem, embora abusar de tal conhecimento nunca é boa ideia. Aristocratas tem uma quantidade limitada de vezes, enquanto a Plebe pode evocá-lo apenas uma única vez por cidade.

O Direito do Voto: Dentro de um Elísio, Patrícios possuem o Direito do Voto sem precisar evocá-lo. Membros Aristocratas precisam evocar este direito para que possam votar. A Plebe é quase sempre inibida de poder votar. Óbviamente o Direito do Voto permite o vampiro dar sua opinião sobre um assunto ou votação dentro do Elísio. Este voto conta como um e o vampiro pode usá-lo quando desejar, a depender de sua casta. Alguns Imperatoris podem aumentar a valia daquele voto de acordo com a instância, em que um voto possa valer por dois ou três. A importância do momento e do vampiro que está votando vão definir isto. Às vezes, Patrícios têm seus votos elevados naturalmente simplesmente por serem de uma classe elevada.

O Benefício do Acolhimento: Sempre que estiver desamparado, um Neófito pode pedir o auxílio de sua Família no Elísio. Isto pode servir para conseguir um refúgio, recursos, lacaios, informações ou qualquer outra coisa em mente do Neófito. Normalmente, apenas Patrícios recebem

deste benefício. Aristocratas difícilmente recebem qualquer ajuda, pois um Custos ou Quaestor nem sempre vai desejar chamar a Família do vampiro em questão. A Plebe nunca é ajudada, em hipótese alguma. Este auxílio não é garantido e sua Família pode negar o pedido. Além de tudo a Família pode cobrar este benefício em favores. Se não houver família representante na cidade, não haverá nada que possam fazer pelo vampiro em questão.

O Benefício da Dúvida: Este não é um direito, mas um benefício, literalmente. Quando sob acusação, investigação ou julgamento, um vampiro pode evocar o benefício da dúvida. O benefício da dúvida garante que temporáriamente o vampiro seja considerado inocente, antes de quaisquer decisões. Ao fazer isso, o vampiro não pode ser condenado antes que provem sua culpabilidade. Porém, ao evocá-lo, o vampiro ficará à mercê do Senado local. Evocar o benefício automáticamente garante a inocência temporária de um vampiro e por isto ele não deve ter nada a esconder ou temer. Quando sob esta condição, o vampiro pode sofrer de questionamentos indiscretos sobre o seus planos ou o que estava fazendo antes da acusação. Em alguns casos, informações mais sigilosas podem ser intimadas. Se houver relutância direta por parte do Cainita em questão, então o Benefício da Dúvida é desfeito e as acusações permanecem sob seu ombro.

O Benefício da Vingança: Ferido pelo orgulho e perda de sua cria, um Pater Patriae Malkaviano criou o Benefício da Vingança para satisfazer sua vontade. Ele permite com que um vampiro, diretamente ferido ou prejudicado de alguma maneira possa interferir no julgamento de um criminoso para culpá-lo, executá-lo ou qualquer outra forma de vingança que lhe venha à mente. Na maioria das vezes este benefício é negado e muitas vezes apenas o Pater Patriae insiste em usá-lo, por razões óbvias. Immune, Algozes, Quaestores e Imperatoris podem negar este pedido com uma justificativa. Óbviamente Patrícios jamais permitiriam Plebeus realizarem seus desejos.

Linhagens e Outras Famílias

Com tantos vampiros espalhados pelo mundo, é claro que alguns tentariam criar suas próprias famílias. Embora não fosse possível porque ter a própria família exige a presença de um patrono e se não há alguém tão poderoso, antigo ou sábio quanto, então não há uma família. É necessário ter seu próprio autarca. Isto faz com que membros destas linhagens, destas ramificações sejam perigosos porque vão tentar roubar nosso espaço. É possível que tentem nos drenar e tornar-se o que somos hoje e por isto nós não podemos deixar que existam, na grande maioria das vezes.

Eles são variados e numerosos. Entenda que deve haver pelo menos duas linhagens para cada família. Às vezes tem até mais, dependendo de qual estamos nos referindo. Portanto são inúmeras. As condições que o império nos proporciona nos ajuda e os auxilia ao mesmo tempo. Isso porque o império oferece estabilidade, oferece recurso e muito alimento para ser drenado.

Antes, Cainitas tinham que se esforçar, caçar, arrumar uma forma de sobreviver. O mundo era mais perigoso porque viver perambulando sem um local estável para ficar poderia acarretar na morte final. Ainda mais sabendo dos Licântropos, das Fae, dos Magos e outras criaturas. Por isto, os Cainitas sempre estiveram nos grandes impérios que existiram. Egito antigo, Babilônia, Grécia e agora, Roma. Vampiros são cirúrgicos em escolher o que querem e o fazem porque a imortalidade teve um custo pago. Para ganhá-la, tiveram que morrer. Por isto vampiros valorizam tanto suas não-vidas.

Os Anciões muitas vezes enxergam linhagens como perigo ou oportunidade. A necessidade de manterem suas conquista faz com que se esforcem para prejudicarem e explorarem o máximo que podem das linhagens. Os mais tradicionalistas vêem a ausência de um Autarca como um absurdo para a linhagem. Membros de Linhagens ou qualquer outra Família que não seja uma das treze principais não são considerados nada entre os vampiros. Nem mesmo Plebeus e não possuem direitos.

ASSAMITA

"Nossa grandeza não consiste em receber honras, mas em merecê-las. E enquanto os sentenciarmos, julgaremo-nos. Pois aquele que se isenta de julgar-se, deve ser o último a ditar a lei."

No passado ainda durante a Segunda Cidade, os Assamitas eram conhecidos como uma linhagem de caçadores, descendentes de Haqim, seu Patrono. Os Assamitas sempre foram especialistas em letalidade, agilidade e furtividade. Esta característica acompanha a Família desde os tempos antigos.

Ainda naquela época, eles foram escolhidos pelos patronos de outras linhagens para tornarem-se os juízes dos cainitas, uma vez que Haqim tinha um senso de justiça absoluto. Os tempos eram difíceis naquela época e os conflitos seculares que os cainitas tiveram tanto entre si quanto com outras criaturas levaram Haqim a ficar desacreditado com a história de justiça e honrar o que foi escolhido a fazer.

Haqim proclamou que suas crias o seguissem em um êxodo, à procura de um novo local para se estabilizar, após a queda da Segunda Cidade. A viagem fora um tanto dura, mas a linhagem de caçadores atingiu seu objetivo. Ao chegarem nas montanhas, estabilizaram-se e a região passou a ser chamada de Alamut. Tudo o que fizera então, tinha sido para suas crias da Jyhad certa. A estabili- a t é a linhagem a livrar séculos e assim e da morte ram junto ao dade levou em tempos fa- se isolar por de Alamut e o fizeram. Estuda- crias mais velhas. seu cridor, que de tempos zia grandes estudos, saindo deixando-a nas mãos de suas

Os Estados Gregos apareceram e parte dos Assamitas optaram por conhecer as civilizações e expandir a linhagem sem a permissão direta de Haqim. Evidentemente, não estavam acostumados à Jyhad como outros clãs que conviviam com este tipo de comportamento estavam. Isto os levou a caírem numa teia de manipulações.

Durante a Guerra do Peloponeso, os Assamitas que saíram encontraram-se em apuros buscando ajuda da linhagem que permanecia em Alamut. Na época, os Espartanos influenciados pelos Ventrue, tiveram embates com os Assamitas antes das grandes batalhas que viriam a acontecer.

Muito sangue foi derramado durante o Peloponeso. As cartas com pedidos de ajuda das crias de Haqim para o restante da família foram interceptadas antes de chegar em Alamut, atraindo a presença de inimigos Espartanos, que quase destruíram o refúgio dos Assamitas durante o dia. Muitos Assamitas sacrificaram-se na batalha, deixando a linhagem de Haqim em frangalhos. Ouvindo às súplicas do restante de sua Família, num acesso de fúria, Haqim jurou nunca mais liderar os Assamitas e deixou-os de vez. Algumas vezes ele retorna para aconselhar, mas nunca liderar e os espaços de tempo entre cada viagem aumentam cada vez mais. Felizmente os Assamitas fugiram das Guerras Púnicas antes mesmo de começarem, quando viram que Cartago estava se tornando num espelho da Segunda Cidade.

O Império Romano expandiu-se e abriu oportunidade às Crias de Haqim. Atualmente tra-

balham de várias formas para Ventrue, Malkaviano, Toreadores, e ocasionalmente os Lasombra. Alguns Membros da Aristocracia também pagam por seus serviços. Os Assamitas possuem uma hierarquia bem estabelecida com castas, respeitadas com base na geração, antiguidade e feitos do Cainita. A ausência de Haqim deixa a linhagem um tanto perdida e os obriga a tomarem seus próprios rumos, ainda assim inspirando-se nos ensinamentos e registros que Haqim deixou durante todos estes séculos.

Os Assamitas, já convencidos sobre a ideia de interferir na Jyhad, buscam espaço e território para dominar. Enquanto estudam a melhor opção, resta deixar aos Assamitas a liberdade de vagarem pelo império buscando estabelecer tais objetivos. Há rumores de que recentemente os Assamitas passaram a drenar Cainitas como forma de julgamento sobre eles. Ou uma recompensa pelo trabalho feito.

Apelido: Crianças de Haqim, Sarakenoi

Aparência: Os Assamitas vestem-se de maneira simples, geralmente optando por cores escuras e de forma que possam camuflar-se durante a noite. Seu objetivo é claramente não chamar atenção, com alguns panos finos pelo corpo para evitar o peso da roupa durante as viagens. Assamitas normalmente utilizam roupas largas para facilitar o serviço e outros utilizam armaduras leves, como as de couro, progedendo melhor as áreas do corpo. Os Assamitas escurecem durante os séculos, adquirindo uma cor ônix ou variações da mesma.

Refúgio: Atualmente, os Assamitas podem ser considerados um dos melhores para criarem armadilhas para seus refúgios. Eles possuem um talento nato para isto e sempre estão preparados. Dardos, estacas são formas de ataques básicas dentro de seus refúgios. Tome cuidado quando estiver querendo encontrar-se com um Assamita dentro de sua casa.

Disciplinas de Clã: As Disciplinas de clã podem mudar de acordo com a casta. Assamitas normalmente possuem Quietus, Rapidez e Ofuscação. Substitua Rapidez e Ofuscação por Auspícios e Dur-An-Ki no caso de um Feiticeiro e no caso de um Vizir, substitua por Presença e Auspícios. A Disciplina Quietus é parte do clã e independente da casta, ela sempre se mantém.

Criação de Personagem: Os Assamitas possuem três castas, portanto há diferentes formas de representá-los. Vizires são diplomáticos e estudiosos, portanto invista em Sociais ou Mentas primeiro e em último, Atributos Físicos. No entando, os Guerreiro tem uma preferência por Atributos Físicos, Sociais e Mentais. Para Feiticeiros é recomendável que invista em Mentais, Sociais e Físicos. Os Assamitas geralmente possuem ao menos um ponto em Mentor e alguns em Geração. Isto porque o costume de cometer o Amaranto está começando a se tornar comum. Alguns deles podem adquirir a geração de seu alvo drenado.

Organização: Tentando organizar-se, os anciões da Família definiram que as três castas dos Assamitas, os Feiticeiros, os Vizires e os Guerreiros devem tentar trabalhar em conjunto. Assim, trabalho passa a funcionar de forma mais efetiva. O guerreiro tende a ser o executor, o feiticeiro tende a ser o informante e o vizir o diplomata. O que faz com que Assamitas reúnam-se com mais frequência para ajudar o irmão necessitado.

Há quem diga que os atuais líderes do clã que começaram com a tendência, aos poucos, de tirar o sangue de outros membros como recompensa dos serviços prestados e como forma de fortalecer a família

Fraqueza: Todos os Assamitas tem a obrigação de doarem 10% de todos os seus lucros para a Família, a fim de fortalecê-la.

Esteriótipos

- **Patrícios**: Senhores da razão. Ao menos, o que pensam ser. Afogados em seu próprio egoísmo.
- **Aristocratas**: As maçãs podres estão em todos os lugares. Aristocracia é o principal cesto delas.
- **Plebeus**: Os tratamos de iguais para iguais, assim como somos com todos. De longe, os mais fáceis de se lidar.

BRUJAH

"O pesadelo toma o lugar do sonho. Memórias vívidas de um tempo não tão distante tomam o lugar da mente vazia. A fúria infla o peito daquele que uma vez não sentira nada. Então, presenciamos o nascer da Besta."

Desde o início da história, os Brujahs apresentam um passado recheado de conflitos internos da própria linhagem. Brujah ou Ilyes, como era chamado o patrono desta Família. Deste sempre o nome verdadeiro é um enigma para todos. O início da história conta que os Brujah tinham um gosto pelos estudos da filosofia e do tempo, portanto pesquisavam incessantemente e com uma sede de conhecimento que até mesmo membros dos Capadócios poderiam achar admirável.

Porém, quando Troile, uma das crias diretas de Brujah se enfureceu com a falta de decisão de seu criador em relação à tomar decisões que são importantes para o mundo ao invés de estudá-las, uma guerra se iniciou. Troile usurpou o trono de seu criador e separou a linhagem entre os Verdadeiros Brujah e os Brujah. Os Brujah que proclamavam-se como Verdadeiros eram aqueles que não reconheciam a liderança de Troile.

O confronto abalou a Família, pois parte da linhagem ausentou-se das cidades em fuga dos Brujah, que reprimiram os antigos membros da linhagem com ferocidade e brutalidade.

Troile então criou Cartago com os Brujah e Toreador. A metrópole tornou-se o exemplo da cidade perfeita, que eles almejavam há muitos séculos atrás. A cidade cresceu de forma natural até o Império Romano expandir-se demais. Acredita-se que a razão do Império Romano criar uma guerra com Cartago fora algo proposital para ganhar domínio e poder, embora os Ventrue, que lideravam o império afirmassem que Cartago era uma concentração de heresia e infernalismo.

O histórico dos Cainitas com infernalistas levou à queda da Segunda Cidade e a influência Ventrue fez com que o conflito se concretizasse. A guerra aconteceu, levando Cartago à destruição. A traição dos Toreador enviou os Brujah para a lama. Os Brujah lutaram aliados aos Cartagineses contra os Romanos, aliados aos Malkavianos e os Ventrue, munidos de informações sobre Cartago. Aparentemente os Toreador entregaram o conhecimento da cidade em troca de espaço em Roma. Há relatos de que os Assamitas fizeram parte desta batalha. O combate foi duro e alguns acreditam que até mesmo Troile tenha sido destruído em Cártago. Outras Famílias como Lasombra, Nosferatu, Gangrel também podem ter aparecido, embora com menor destaque.

O sonho dos Brujah fora destruído, resultando em uma fúria enorme em relação aos Ventrue. Para os membros da Família, Cartago era perfeita. As primeira escolas socráticas tinham crescido por conta dos Brujah e os mortais viviam em completa harmonia com os Cainitas.

Os Brujah perderam todo o poder político, monetário, o respeito e sua dignidade. Hoje, vagam por Roma pretendendo criar grandes revoltas, aproveitando o conflito de religiões para influenciar generais Mithraístas em provocação aos Ventrue, que tem gosto pela religião. A Família Brujah normalmente alia-se com outras famílias pertencentes à Plebe, como forma de não lidarem sozinhos com suas dificuldades.

Apelido: Fanáticos, Ralé ou Filósofos.

Aparência: Os Brujah variam muito, tanto em economia quando em vestimentas. Onde há um Ventrue como Imperator, então deve haver um Brujah Plebeu. E se por algum milagre houver um Brujah Imperator, então haverá um ou mais Ventrue mirando derrubá-lo. Os Brujahs se vestem de acordo com a condição local da Família. Se naquela região não houver recurso para eles, então você poderá confundí-los como um dos cidadãos mais palpérrimos dali. Embora tenham condições, alguns Brujah preferem manter a maneira simples de se vestir, como uma filosofia própria ou um voto de pobreza.

Disciplinas: Rapidez, Presença e Potência.

Organização: O Império Romano é muito grande. Embora os Brujahs tenham ficado muito enfraquecidos, membros da Família estão começando a infiltrar-se na política, tentando encontrar seu lugar na sociedade Cainita e humana. No geral, eles não possuem espaço entre os vampiros e são repudiados pela fama imposta sobre eles após a queda de Cartago.

Atualmente, os Brujahs estão divididos entre os Iconoclastas, os Idealistas e os Individualistas. Os Iconoclastas são aqueles revoltados que pretendem trazer justiça por meio da revolução. Os Idealistas ainda estão presos demais aos pensamentos da antiga Cártago, tornando-se prisioneiros de suas mentes. Os Individualistas cansaram-se de ambos e pretendem pensar por si mesmos.

Os Brujah procuram se infiltrar de maneira um pouco mais singela. Seja na alta classe entre os generais ou levantando revoltas entre os escravos, eles sempre estão envolvidos. Geralmente abraçando outros patrícios, generais ou membros da alta classe. Desta forma, podem tentar uma revanche, influenciando a política e religião romana. Mesmo dissipados, é necessário temê-los, pois quando Brujahs possuem uma motivação juntos, nada tira suas ambições de suas mentes.

Refúgio: Os Brujah procuram locais com grande concentração de pessoas, para que possam ter acesso à vários recursos, conversar com todo tipo de cidadão e ouvir todo tipo de informação que lhes caia às mãos, dificultando possíveis ataques.

Criação de Personagem: Os Fanáticos priorizar Atributos Mentais em primeiro lugar. Raramente os Físicos ficam por último, embora força seja o principal da família. Normalmente o antecedente Status, Recursos e Influência são pouco utilizados pelos Brujah. Aliados e Contatos estão mais presentes.

Fraqueza: As dificuldades das rolagens em resistir ou controlar o frenesi são aumentadas em +2 acima do normal. Além disso, um Brujah pode nunca gastar Força de Vontade para evitar frenesi. No entanto, eles podem gastar um ponto de Força de Vontade para acabar com um frenesi que já começou.

Esteriótipos

- **Ventrue**: Não há melhor forma de drepreciar algo ou alguém senão por meio do silêncio.
- **Toreador**: Aquele que trai uma vez, trairá a segunda. Se puder, mate-os antes que lhe estaquem pelas costas.
- **Malkavianos**: Acreditam que suas visões lhes dão garantia do futuro, mas lhes falta sanidade para interpretá-las.
- **Gangrel**: Sua natureza selvagem lhes dá vantagens sobre a Besta. E para dominar um campo, sacrifícios devem ser feitos.
- **Baali**: Confundem-nos com eles porque não os conhecem realmente.

CAPADOCIO

"Creio que seja estranho pensar que a morte não lhe agrada, uma vez que tu já passara por ela."

Embora os Capadócios sejam uma Família que recentemente têm se tornado populosa, eles sempre tiverem sua importância. Tudo começa com Ashur ou Cappadocius, o autarca que vagou alguns milênios, sempre buscando por desvendar o mistério do ciclo da vida. Cappadocius detestava as brigas que seus irmãos Cainitas faziam entre si, enfiando-se em redes e mais redes de políticas inaceitáveis, ao invés de utilizarem deste conhecimento para entender o mundo tinha para oferecer. Portanto, naturalmente Ashur distanciou-se dos Cainitas em si. Ashur sabia que o conhecimento que tinha sobre o ciclo da vida seria muito destrutivo para que vampiros irresponsáveis aprendessem e por isto, escondeu tal conhecimento consigo mesmo durante estes milênios que vagou.

A história dos Capadócios realmente se iniciou há poucos séculos atrás quando Cappadocius descobriu o Deus Sem Nome. Suas incessantes viagens com apenas duas ou três crias o levaram a entender que o que poderia levá-lo a entender o ciclo da vida seria aprender com Deus, o Criador de Tudo. Porém, Cristo não havia nascido e Ashur já sabia da existência de tal divindade, abençoado por visões enigmáticas do destino. Cappadocius tornou-se dedicado às obras do divino após suas visões.

Quando Cristo pisou e vagou pelo plano terrenó, Ashur o viu como um emissário de Deus, prometendo proteger a todo e qualquer cristão perseguido pelo império. Para Ashur, a descoberta do segredo da não-vida estaria em Deus. Não haviam seitas, não haviam regras, tradições ou quaisquer formas de seguir uma religião. Mas havia fé. Ashur transcendeu sua fé em Deus, acreditando que tivesse sido escolhido para substituir seu lugar no reino dos céus e assumir-se como o novo Deus.

Por conta disto, Cappadocius começou o projeto de população. Todo descendente direto deveria abraçar ao menos três outros homens e mulheres de fé, curiosos e ambiciosos, pois apenas assim Ashur chegaria próximo ao mistério da morte.

A Família se desenvolveu bastante e então Ashur estabeleceu o templo dos Cappadócios, conhecido como Ercias Dagi. A partir de lá, todos os membros da família poderiam se reunir para estudar, descobrir e compartilhar suas experiência. Seria lá que Capadocius mostraria suas descobertas e convocaria reuniões com a família.

O tempo passou e os Capadócios começaram a se envolver com os cristãos. Ajudando-os a escaparem dos romanos, abraçando-os, defendendo-os das heresias que o império cometia contra Deus. Kaymakli, a cidade subterrânea foi fundada pelos próprios Capadócios, de modo que pudessem proteger o máximo de cristãos possíveis.

Mesmo que a família não seja política, os Capadócios enfrentam uma guerra religiosa, fortalecendo os cristãos para que a palavra cresça e floreça entre o império. Embora

não tenha contado nada de seus planos mais reclusos, todos os Cappadocios realmente o enxergam como um tutor leal e por isto o seguem fielmente e fazem de tudo para ajudá-lo em tal descoberta. Os Malkavianos, líderes do cultos romanos detestam tal presença e imaturidade, vinda diante dos Capadócios. Cainitas adeptos ao Mithraismo, como os Ventrue entendem isto como uma declaração clara de oposição.

O conflito cresce pernoite, mas os Capadócios abraçam os cristãos que consideram brilhantes com convicção. Nada mudará seus planos. A Família é grande, seu patrono ainda está em busca de resposta e sua missão apenas começou.

Apelido: Cristãos, Necromantes ou Ladrões de Covas (perjorativo)

Aparênica: Os Capadócios não possuem restrição sobre qual a origem da pessoa que pretendem abraças. É possível encontrar desde Egípcios até Gauleses. Naturalmente tendem a se vestir como religiosos, com roupas e vestidos longos, com alguns objetos pelo pescoço ou braceletes, apresentando um conservadorismo visível da religião.

Disciplinas: Auspícios, Fortitude e Necromancia.

Antecedentes: Místicos, poetas, líderes religiosos, estudiosos, feiticeiros e médicos são comumente geralmente os alvos do abraço. Como regra, os Capadócios não abraçam levianamente. A Família é diversa e cosmopolita, no entanto, os necromantes originam de todas as fases da vida. Uma mente inquisita e visão sobre questões da vida e a morte é muito mais importante do que criação mortal, ocupação, ou influência.

Criação de Personagem: Os Capadócios priorizam Atributos Mentais, de preferência que envolvam Medicina ou Ocultismo. Em segundo, Atributos Físicos. É um tanto difícil de encontrar membros como estes com Atributos Socias em níveis altos, uma vez que não é prioridade para estes.

Fraqueza: Todos os capadócios parecem cinzas e cadavéricos, e são incapazes de afetar ou corrigir sua aparência como outros Cainitas por gastos vitae. Esta condição se torna mais visível à medida que o Necromante envelhece. Os Capadócios mais velhos que aparecem como cadáveres mumificados. Inicialmente o rosto sombrio apresenta ao Capadócio um +2 dificuldade em quaisquer testes Sociais por conta de sua Aparência. Na idade anciã, Capadócios perdem um ponto de Aparência.

Esteriótipos

• **Lasombra**: Para quê investir em política se uma das suas maiores ferramentas de Ocultismo está em suas próprias mãos? A inveja que consome esta Família os impede de pensarem.

• **Malkavianos**: Gostaríamos que sua visão de mundo trabalhasse conosco, lado a lado. Porém seu fanatismo os torna nada mais do que adversários.

• **Seguidores de Set**: Assim como cobras, eles esperam a melhor hora para bicá-lo e deixá-lo agonizar em seu veneno.

• **Nosferatus**: O julgamento de todos os fez aceitarem sua natureza. Por maiores manipuladores que sejam, a sinceridade transpira o interno destes.

• **Toreadores**: Nossa grande diferença é que nossa arte é mais importante para o todo do que a dos Toreador.

• **Ventrue**: Desde os tempos antigos eles guardam a arrogância dentro de si. Não é possível exigir mudanças. Deixem com que morram em seu império de cinzas.

• **Salubri:** Os guardiões da vida. Tudo precisa de equilíbrio. Se nós somos a morte, é necessário que alguém seja a vida.

• **Ananke:** A beleza que eles enxergam em ceifarem vidas, nós enxergamos em estudá-las. São ferramentas do nosso trabalho, um mal necessário.

GANGREL

"Existem dois tipos de cainitas: Aqueles que se entregam à Besta e aqueles que são as Bestas. Optarei pelo segundo."

Estes bestiais Cainitas encontram-se em peso entre os Gauleses. Os Gangrel tem uma história longa dentre as civilizações mais primitivas. Acredita-se que seu patrono é na realidade uma mulher. Esta partiu da Segunda Cidade afim de encontrar suaz paz interior e assim que retornou para sua crias, mostrou-se completamente diferentes. Depois fizera um chamado para que todas as suas crias acompanhassem-na em busca de um equilíbrio próprio. Desde então, os Gangrel sumiram entre as planícies selvagens e inexploradas pelos homens. Por lá ficaram, incrívelmente sobrevivendo às intempestuosas hordas de Licântropos, que guerreavam com fúria para expulsarem os Gangrel de lá.

Quando afastados das civilizações, em seu território, os Gangrel se replicaram em peso, abraçando líderes para que estes coordenassem seus domínio. Guerras internas aconteciam, em disputas de tribos até mesmo com líderes Licântropos de outras aldeias. A expansão romana acabou com as disputas e quando as civilizações exploraram as terras selvagens, os Gangrel sentiram a necessidade de aparecer em alguns lugares mais distantes, mesmo que ainda fossem muito tribais, diferente do que os gregos ou romanos podiam ser.

As tribos que antes brigavam entre si passaram a lutar contra as forças avassaladoras do império. Os Gangrel reuniam-se com todas suas forças para reprimir os avanços do império, mas muitas vezes em vão. Alguns dizem que este foi um dos poucos momentos da história em que Gangrels e Licântropos lutaram juntos a fim de parar Roma. O esforço até então foi-se em vão. Tanto os membros desta família quanto os licântropos capturados tornavam-se escravos diante do comando de Ventrue que dominavam o militarismo e Toreador sádicos que procuravam brincar com algo que fosse diferente do usual.

Os povos bárbaros passaram a enfraquecer e os Gangrel tiveram que mudar suas estratégias em comum acordo com os Lupinos. Aparentemente há uma aliança não escrita entre ambos. Ambos não prejudicam-se e tentam manter uma ajuda múltua em pról da sobrevivência.

Alguns Gangrel começaram a aproximarem-se das grandes civilizações e das capitais romanas para entenderem como o império funciona por dentro e coletar informações em conjunto com os Ravnos. Outros simplesmente desistiram de uma vida tribal e aderiram aos costumes romanos, rendendo-se à civilização. E outros, são escravos, sem direito à nenhuma honraria.

Apelido: Bárbaros ou Bestiais

Aparência: A Família Gangrel não se importa com aparência, mas com potencial. Embora a atual maioria deles pareçam-se com Gauleses, uma vez que é por lá que viveram nos últimos séculos,

os Gangrel são decididos e libertos de qualquer pressão social. Vestem-se como querem e não se importam com o que outros pensarão. Eles fazem o que desejam, mas nada os impede de tentarem se adaptar ao local em que estão no momento. Toda liberdade tem um custo e no caso deles, é a represália social em relação às outras famílias.

Refúgio e Presas: Os Gangrel dormem onde querem. Da mesma forma que se vestem, fazem com suas moradas. Dormir debaixo da terra ou dentro de um lago é algo comum para estes cainitas. Alguns deles podem procurar por refúgios mais seguros um pouco afastados das cidades, próximos à florestas ou vegetação que por ali tiver.

Os Gangrel são particulares neste sentido porque vivem se alimentando tanto de mortais como de animais, isto os faz adaptáveis a qualquer que seja o ambiente. Os Gangrel gostam de caçar humanos da mesma forma com que caçam animais, como presas. Analisam o comportamento, seguem, aguardam e abatem.

Disciplinas: Animalismo, Fortitude e Metamorfose

Organização: Membros Gangrel geralmente não se organizam. Simplesmente porque não se interessam neste tipo de convenção. Porém, basta um irmão precisar e o Gangrel estará lá. Quando se trata de atuar em bandos, estes Cainitas são os melhores aliados que se pode ter. Uniões entre Gangrel normalmente acontecem durante longas viagens, em que precisem de auxílio um do outro.

Abraço e Antecedentes: Os Gangrel tendem a diferir sua brutalidade como caçadores no momento do Abraço. Como se fossem realmente criadores, os Gangrel pegam o humano e permitem com que ele faça as últimas coisas que desejam antes do abraço. Logo após realizarem o abraço, eles atuam realmente como guardiões até que suas crias possam se comportar sozinhas. Mesmo assim, mantém-se observando-as, mesmo à distância. Um Gangrel jamais deixa sua cria realmente sozinha propositalmente e mesmo se o fizer, ainda estará o observando.

Normalmente os Gangrel escolhem sobreviventes, caçadores, guerreiros ou mortais que se adaptariam bem à sobrevivência.

Criação de Personagem: Os Gangrel priorizam Atributos Físicos primeiro, Mentais em segundo. Embora seja possível encontrar membros desta família que possam ser muito carismáticos.

Fraqueza: A Bestialidade dos Gangrel não está apenas em seu modo de viver, mas em suas fraquezas também. Sempre que um Gangrel entrar em Frenesi, sua besta emerge para fora, garantindo-o uma característica animalesca. Orelhas enormes, muitos pelos, rabo, olhos de lobo e outros aspectos passam a ser parte do cotidiano do Gangrel. Os aspectos não precisam ser necessariamente físicos e podem ser comportamentais ou mentais.

As características garantem +1 de dificuldade para os Atributos relacionados a ela ou falha automática. A característica ficará evidente até que o Gangrel se renda a ela. Depois desaparecerá, então ao próximo Frenesi, uma característica diferente retornará.

Esteriótipo

- **Ravnos**: Viaje com eles, mas não confie neles.
- **Seguidores de Set**: Não há conversa entre serpentes e lobos.
- **Gangrel Grego**: O que eles pensam que são? Filosofia e estudos não fazem parte da vida de um caçador.
- **Ventrue**: Eles pensam que impérios podem defendê-los. Quanto mais dividem suas forças, mais frágeis ficarão. É questão de tempo.
- **Tzimisce**: A diferença entre nós é apenas que aceitamos nossos instintos como devem ser.
- **Lupinos**: Embora tenham nosso respeito, reconhecemos que uma verdadeira aliança nunca será possível. Só pode haver um líder.

LASOMBRA

"Nossa verdadeira terra é o mar. Os mares guardam mais segredos do que as planícies que nossos irmãos confiantemente pisam. Deixe-nos mostrá-los um pouco da profundidade do Abismo."

O misterioso surgimento dos Lasombra deixa poucos rastros sobre o que se pode falar. Na realidade, arrisco dizer que tais foram ocultados por sombras, perdoando o trocadilho. Há pouco tempo atrás, os Lasombra eram ferrenhos pitatas que dominavam todo o mar mediterrâneo sem piedade. Talvez fora sua época de ouro e não havia um Lasombra sequer que fosse pobre. As cidades estado da Grécia, o Egito, os Fenícios eram todos devedores aos Lasombra que atuavam quase como uma força nos mares mediterrâneos.

A alegria dos Lasombra durou pouco, afinal a chegada de Alexandre, o Grande criou um império poderoso o suficiente para que pudesse defender-se e dificultar a pirataria, forçando os Lasombra a saírem dos mares. Por conta disto perderam grande parte de seu território maritmo e suas riquezas, com muito pesar. Durante alguns anos, os Lasombra passaram por maus bocados mantendo-se com dificuldades nos domínios das terras que haviam conseguido influência até o início da expansão romana, mas ainda pirateando nos mares menos vigiados.

Foi quando o império expandiu suficientemente que os Lasombra conheceram Pompeu, cônsul da antiga República Romana. Pompeu destruiu completamente a pirataria, obrigando os Lasombra a saírem de vez dos mares e conquistarem novos domínios dentro do continente. As cruzadas de Pompeu expandiram Roma, mas também expandiram os Lasombra. Logo, a Família da Noite estava em todo o continente. Era possível encontrá-los de Cartago à Bizâncio sem muitas dificuldades.

Os Lasombra então começaram a disputar territórios com as conquistas do Senado Romano, dominado pelos Ventrue. Porém, tanto espaço para os Ventrue compartilharem entre si abriu vaga para que os Lasombra iniciassem uma divisão imperial. Alguns acreditam que a estratégia

Lasombra foi fruto do próprio autarca da família.

Em segredo os Lasombra dividiram-se lentamente, estabelecendo-se na Ibéria. Na Ibéria, aproveitando a falta de coordenação dos Ventrue sobre aquele território, que de início fora considerado um local de maltrapilhos e ladrões, a Família expandiu seu domínio. Acordos com os sarracenos Assamitas foram realizados, e o sul da Ibéria tornou-se Lasombra.

Do outro lado do continente, parte dos Lasombra assumiram Bizâncio aos poucos. Embora não haja divisão territorial clara, a cidade pertence aos membros da linhagem. Óbviamente esse ato gerou a comoção da Tríade Romana, uma vez que para que a Família da Noite assumisse Bizâncio, foi necessário depor contra o Pater Patriae Toreador que lá governava. Nada como um acordo entre Tzimisce e Lasombra não pudessem resolver.

Os Ventrue abriram frontes com os bárbaros, os partos e outras regiões. Para evitar a perda de território e uma guerra civil interna, houve comum acordo com os Lasombra. Bizâncio seria da Família da Noite, embora grandes decisões que influenciassem o império obrigariam ao Pater Patriae de Bizâncio a responder diretamente à Roma. Além de tudo, uma paz tensa foi forjada com base no acordo seria de não violência. O Império Romano se manteria unificado desde que não houvesse agressão entre ambas as famílias.

A Fortaleza de Sombras: Enquanto a Tríade Romana está preocupada com a expansão Lasombra em Bizâncio e na Ibéria, o fundador da Família estabeleceu-se na Sicília, bem próximo ao coração do Império Romano. A Fortaleza de Sombras está muito bem escondida por todo tipo de feitiçaria que o autarca pôde utilizar. O nome não é sem fundamento, afinal até a pedra local escureceu-se devido ao uso de Tenebrosidade. Grandes reuniões em pról da Família acontecem por lá, bem como alguns Abraços, treinamentos e aprendizados. Absolutamente nenhum conhecimento sai de lá, se não pela mente de outro Lasombra. Naturalmente, apenas membros da Família sabem de sua existência e que tudo na realidade foi uma ação para que ele pudesse vigiar de perto as ações do Império Romano.

Apelido: Família da Noite, Piratas ou Místicos do Abismo

Refúgio: Os Lasombra criaram o costume de abarrotar-se de humanos. Tais estes que funcionam como famílias de serviçais e escravos tanto para seus interesses políticos quando para facilitar a alimentação. Seus refúgios geralmente são locais bem protegidos, com segurança e discretos. Eles o fazem como uma maneira de obter controle de grandiosas regiões, criando carniçais ao redor das mesmas.

Disciplinas: Dominação, Potência e Tenebrosidade

Abraço: Os melhores líderes estão entre os Lasombra. Militares, religiosos, pessoas influentes vivem dentro da Família com frequência. Embora possam abraçar com a mesma frequência alguém de baixo status, mas com alta ambição e intelecto.

Fraqueza: Os Lasombra não conseguem se ver em qualquer superfície que possa os refletir. Isto traz certa dificuldade em ocultar-se dos humanos sem trazer atenção, principalmente em palácios muito bem polidos, daqueles que refletem até mesmo o teto. Além disto, quando expostos ao sol, os Lasombra tomam um ponto extra de dano agravado.

Esteriótipos

• **Patrícios**: Se eles pensam que explorar direitos garante-lhes alguma governança, só prova o quão despreparados estão para governar.

• **Aristocratas**: Não muito diferentes da plebe, sua presença não é mais do que uma ferramenta.

• **Plebeus**: Sua presença é necessária para que possamos governar. O que seria da realeza sem a pobreza?

MALKAVIANO

"Passamos a crer que a realidade é um enigma, um enigma inofensivo que se torna terrível pela nossa própria tentativa furiosa em interpretá-lo, como se houvesse uma verdade secreta."

Deve haver limites para tudo. Malkavianos duvidam disto. A Família Malkaviana tem seu próprio entendimento do mundo. Assim como Ashur, seu autarca buscou o entendimento, mas da realidade. Esta incessante busca o deixou completamente insano quando realmente entendeu o mundo. A diferença é que ele realmente entendeu e seu nome era Malkav.

Ninguém sabe dizer o verdadeiro paradeiro deste autarca. Porém os Malkavianos têm seu próprio meio de comunicação: A Rede. Para os Malkavianos, seu autarca transformou-se numa rede que vincula as mentes de todos os Malkavianos em uma colméia só. Não que todos pensem da mesma maneira, mas todos de alguma forma estão juntos. Alguns mais, outros menos.

Roma sempre foi um palácio de conforto à Família Malkaviana e os Insanos vieram até Roma muito antes de se tornar o que é hoje. Na época, Collat, criador de Camilla, o Primeiro Pater Patriae havia recentemente criado o Senado Eterno e precisava de apoio. Durante a antiguidade romana, esta "seita" era composta por um ancião de cada Família, que auxiliava Collat a governar e tomar as decisões por Roma.

Collat tinha muitos inimigos e poucos olhos para observá-los. Logo, a aliança surgiu. Os Malkavianos seriam a inteligência, os Ventrue seriam a força. Porém faltava a sociabilidade dos Toreador, que veio apenas com o conflito Púnico. Collat trabalhou com nossa Família brilhantemente até o domínio de Camilla sobre a cidade acontecer.

O tempo passou até que o Império Romano percebeu-se ameaçado pelas brutalidades cometidas na cidade Brujah. Embora os Brujah considerem traição, nós consideramos consensatez. Óbviamente os Toreador notaram o buraco em que haviam se metivo e vieram aliar-se conosco. Era tudo o que faltava. Assim, a Tríade Ventrue, Toreador e Malkavino se estabeleceu. Nós resolvemos governar com força. O Senado Eterno decidiu atacar Cartago, graças a Camilla que cedeu à pressão que o Senado exerceu sobre suas decisões. Não é muito interessante comentar sobre Camilla aqui. Deixamos para mais tarde.

Já sabemos o fim da história né? É claro, nós Malkavianos salvamos o dia. Os Ventrue destruíram Cartago e todos comemoramos juntos, afinal, era uma vitória contra os infernais! Os Brujah só não sofreram a destruição completa da família porque nós intervimos em favor deles. Sabíamos que foram influenciados e como somos irmãos, não tinham culpa completa de tal ato. Apenas mea culpa.

Nós governamos até os dias atuais, atuando como conselheiros dos Imperatoris de Roma. Mesmo após a dissolução do Senado Eterno, Camilla sabe que precisa de nós. Embora alguns afirmem que ele não é mais o líder. Política, né? De qualquer forma, nossa família passou a atuar dentro dos campos do Mithraísmo, do Polteísmo Romano, ajudando os Ventrue

a disseminarem a fé e expurgando os Setitas malditos que insistem em subverter nossas crenças. Acredite, Mithras em pessoa compactua conosco.

Estratégia e paciência nos fez expandir o Império Romano. Hoje, nossas maiores ameaças tornaram-se os Gangrel, unindo-se com aqueles cães. Os Capadócios testam nossa paciência com suas conversas cristãs e os Brujah, mesmo com as chances que demos de redenção, ainda mostram ingratidão. Além de tudo, temos um imperador louco! Quem diria, não é? Há quem diga que Nero está possuído por loucuras, embora não tenha havido contato conosco. Recentes descobertas afirmam que Nero não está trabalhando sozinho. Provavelmente, envolvido com feiticeiros, mas não terminará assim. O Império vai continuar e nós também, com ou sem Nero.

Apelido: Místicos, Eclesiáticos ou Oradores.

Disciplinas: Auspícios, Demência e Ofuscação.

Organização: Se você tem várias armas, para quê lutar com apenas uma? O Mithraísmo pode ser a nossa principal lâmina, mas o Politeísmo está em alta também. Nós disseminamos a crença às Divindades romanas. Nos organizamos atuando dentro das religiões, às vezes dentro do senado, mas sempre entre as altas classes de Roma. Os cidadãos nos vêem como líderes eclesiáticos e vêm à nós pedir-nos conselhos. Também atuamos como místicos e alguns de nós acreditam ser druídas. Puramente barbaridades. O crescimento dos cristãos não é bom para os Malkavianos. Além da interferência dos Capadócios e de alguns Lasombra, é preferível investir em algo que tem mais chance de dar certo.

Antecedentes: Os Malkavianos tendem a escolher pessoas que tenham interesses religiosos ou políticos, treiná-los e colocá-los no poder. O controle da mente é o ideal, então quanto melhor um humano for em realizar tais atos, quanto melhor for o dom da palavra, mais olhos Malkavianos terá sobre si mesmo.

Criação de Personagem: Malkavianos preferem Atributos Mentais em primeiro lugar e Sociais. São inteligentes e carismáticos. Podem ser extremamente manipulativos se quiserem e causar grande incômodos. Quando menos esperar, já estará laçado na teia de ideias de um Malkaviano. Há uma preferência por investir em conhecimentos como Sabedoria Popular, Ocultismo ou Teologia, de forma que as informações obtidas possam ser utilizadas ao favor dos Malkavianos.

Refúgio e Presa: Os Malkavianos tendem a refugiar-se em templos ou quando podem, em bordéis e casas de banho, junto à membros Ventrue e Toreador, para desfrutar das melhores safras que o império pode lhes dar. Quando não estão juntos, procuram por presas desesperançosas com a vida no Império Romano e as utilizam de seus dons para transformarem-no em seus fiéis e criar rebanhos dentro de seus templos. Os Malkavianos tendem a ser muito espertos com seus rebanhos e se camuflam dentre estes. Os Setitas não fazem de forma tão diferente, o que torna os conflitos difíceis de se lidar.

Fraqueza: Os Malkavianos recebem uma Perturbação, considerada uma condição mental logo que são abraçados. Por isso alguns são considerados loucos e as Perturbações surgem em momentos específicos de socialização do Malkaviano ou ao menor pressentimento de perigo.

Esteriótipo

- **Ventrue**: Todo imperador precisa de um conselheiro e eles precisam de nós.
- **Capadócios**: Suas convicções os fazem entender a realidade de maneira errônea.
- **Brujah**: Todos cometem erros. Todos merecem uma chance.
- **Lasombra**: Sua inteligência é valorosa, mas não se pode governar sozinho.
- **Gangrel**: Antes, bons aliados. Será uma pena ter que destruí-los.
- **Assamitas**: Mercenários. Enquanto bem pagos, serão seus melhores aliados. Mas não cumpra com suas expectativas e veja um de seus maiores inimigos se erguer contra você.
- **Setitas**: Divindades frágeis criam crenças frágeis. E crenças frágeis criam famílias fracas. Não passam disto.

NOSFERATU

"Todos são iguais quando o desespero chega. Quando a pele se retraí, os cabelos caem, as unhas se quebram, os ossos e os músculos se entornam, todos gritam como crianças. Se soubessem o mínimo do que somos, calariam-se diante de nós."

Há quem pense que os Nosferatu não tem papel dentro do império e se você pensa assim, provavelmente está desinformado. Na realidade, são responsáveis por muitas coisas. Não por guerras que os aristocratas travam entre si, mas pelo desenvolvimento da cidade, pela política local. A Cloaca Máxima, desenvolvida como o primeiro sistema de encanamento, os aquedutos foram planos dos Nosferatus. Eles tinham que acrescentar em algo para entrar em Roma, concorda? Alguns senadores, políticos e generais assassinados de uma noite para a outra também pode ter sido trabalho destes maltrapilhos. Espere! Não confunda as coisas! Patrícios e Plebeus não se unem. Mas Patrícios com certeza usam a Plebe.

Acredito que seja justo explicar um pouco da história da Família antes de introduzí-los a Roma. Os Nosferatus são criaturas vindas também das primeiras cidades. Assim como todos os outros, seu patrono deixou a Segunda Cidade quando ficou inabitável para os Cainitas. Não existem informações concretas sobre o criador dos Nosferatu. Alguns crêem que este tenha vários nomes, um deles sendo A Matriarca ou Absimiliard. Há evidências de que os dois podem ser o mesmo, mas há muitas confusões sobre quem realmente é o líder.

Acontece que os Nosferatus sempre foram uma das famílias mais populosas. No início, os antigos membros criavam enormes túneis por baixo da terra, alguns acreditam que o faziam utilizando bestas da terra. O passado foi duro com os Nosferatu. Eles mal sabiam conviver em sociedade e a grande maioria deles tinha enormes problemas com humanos. Deixavam suas Bestas os dominarem e acabavam completamente com as vilas e cidades próximas.

O Império Romano tornou-se a salvação da Família. Os Nosferatus começaram a habitar nas catacumbas romanas e com isto, aprenderam a conviver em sociedade. Passavam se por doentes quando utilizavam sua verdadeira aparência ou usavam seus poderes de ofuscação em si mesmos para parecerem com outras pessoas. Tendo em vista que não teriam apoio das famílias Aristocratas e Patrícios para saírem da Plebe, os Nosferatus tiveram que se forçar a entrar no jogo de política. Mas sua política é completamente diferente. Se baseia puramente em informações.

Redes ainda maiores de túneis foram criadas, carniçais em massa foram transformados e os Nosferatus expandiram muito mais do que um dia sequer pensaram. Algumas cidades tem ninhadas de vinte a cinquenta Nosferatus. Infelizmente era tarde quando vimos a estratégia adotada por eles. Elesaumentaram e muito o comércio de informações nos túneis, fazendo-nos não perceber ou ver quando estivessem atuando. Não há informações do qual um Nosferatu não saiba, afinal são populosos e tem contatos por todos os lados.

Os Nosferatus não tem lados e jogam para si mesmos. O importante é que a Família floresça, para eles. Com todas as conquistas, os Nosferatus começaram a direcionar aqui e acolá, criando redes de esgotos, como a Cloaca Máxima. A família procura direcionar os mortais e Cainitas da maneira que desejam para atingir seus objetivos, seja manipulando humanos ou cainitas com as informações que espalham por aí. Óbviamente isto não é fácil, afinal os Patrícios e Aristocratas também revidam com suas próprias informações.

Se um senador sumir, provavelmente foram os Nosferatus. Se a opinião pública cair, provavelmente foram eles espalhando más notícias. Se um curso de ação errado for tomado, os Nosferatus influenciaram na movimentação militar. São uma praga debaixo da terra e que estão por todos os lados e cantos, manipulando a quem aparecer em sua frente, com influência e poder. Eles se fizeram necessários e importantes e agora temos que lidar com isso, por bem ou por mal.

Apelido: Leprosos ou Ratos de Esgoto.

Disciplinas: Animalismo, Potência e Ofuscação.

Abraço: De todos os cainitas, o Abraço Nosferatu traz uma morte tão terrível que nem mesmo Tzimisces poderiam ser capazes de imaginar. Primeiro, os senhores torturam suas crias psicologicamente e físicamente fazendo-os acostumar-se com a ideia de vivenciar nos esgotos. Jogar um humano despreparado com braços e pernas quebrados dentro dos túneis subterrâneos para sobreviverem de ratos e água suja é parte deste rito sádico. Depois, quando ingerirem o sangue de seu criador, seu corpo será destruído. Músculo, pele e cartilagens quebram e deformam-se de forma terrível, afastando-os completamente de sua aparência humana e os tornando criaturas terríveis de se vislumbrar enquanto gritam de dor.

Organização: Não há organização clara com os Nosferatus. A única organização é que eles são completamente leais uns aos outros, afinal ninguém compreende suas dores quando eles mesmos. Há quem diga que os esgotos são sua organizações, embora ao meu ver sejam completas teias e emaranhados de túneis.

Refúgio e Presa: Nosferatu buscam refúgios perdidos e locais esquecidos da cidade, pouco frequentados por humanos. A procura por solidão perde apenas para a obsessão por segurança e necessidade de fuga rápida. Sua preferência? Locais seguros para ocultar conhecimento perdido, documentos secretos e artefatos esquecidos talvez um lugar para aprofundar-se ainda mais no solo. Esgotos e necrópoles romanas são locais ideais para estes seres.

Existem rumores de Nosferatus guardam criadouros de ratos gigantes e poças de sangue em refúgios secretos do grupo. Os Nosferatus evitam ataques aos mais prejudicados na sociedade e tendem a fazê-los em quem tem plenas condições de vida ou merece uma punição em suas concepções, quase como uma justiça com as próprias mãos.

Criação de Personagem: Os Nosferatus privilegiam Atributos Mentais e Físicos para sobreviverem nos esgotos. Não há expertise do qual prefiram, a família se extende a aproveitar todos os campos de conhecimentos. Outro fator é que eles tendem a investir em Contatos e Aliados, dentro de seus Antecedentes.

Fraqueza: Todos os Nosferatus possuem Aparência zero permanentemente, garantindo falha automática em testes sociais à primeiro contato, com exceção de Intimidação.

Esteriótipos

- **Brujahs**: Filósofos interessantes, mas péssimos planejadores.
- **Seguidores de Set**: Por quê não negociar com quem pode te ajudar?
- **Gangrel**: Toda fortaleza tem portas de entrada. A porta dos Gangrel chama-se "sinceridade".
- **Ventrue**: Nós informaremos ao Rei, mas o faremos por um preço mais caro.
- **Malkavianos**: É difícil ter uma conversa produtiva com videntes.
- **Ravnos**: Eles se parecem conosco em alguns momentos, mas são descarados demais com seus planos.

RAVNOS

"Aos céus olharão, pensarão que divindades estão aterrisando para abençoá-los. E nós estaremos em seu lugar. Pobres eles, que não sabem o que vêem, pois seu olhos estão sujos com barro."

Maravilhas ditas sobre a conquista romana atraíram estas estriges para os domínios de Roma. No império, mal são reconhecidos como Cainitas. A origem da família é desconhecida. Alguns afirmam que havia um vampiro chamado Dracian, que era um ladrão e outros afirmam que Zapathasura era a verdadeira criadora dos Ravnos. De qualquer forma os Ravnos de fato, são uma linhagem que soube se espalhar mais até do que Nosferatus. É possível encontrá-los do Império Romano à Ásia. Há quem diga que vieram do norte da África ou da Ásia. Como não sabe-se afimar de onde exatamente estes vieram, podemos apenas dizer com certezas que os Ravnos vieram por caravanas ciganas. Durante suas viagens, criavam os ciganos como carniçais e os utilizavam de proteção durante o dia e alimento durante as noites.

Quando os Ravnos chegaram nos domínios do império, muita coisa aconteceu. As mudanças de comportamentos foram claras e alguns Ravnos mais antigos descrevem isto. Antes, a Família tinha enorme respeito por tradições e regras e hoje, mal seguem. Hoje, suas tradições são completamente deturpadas e isto separou os Ravnos entre Ravnos Romanos e Alexandritas. Os Alexandritas passaram a chamar-se deste nome, pois vieram de linhagens honrosas, da época de Alexandre, o Grande. Os Romanos são caóticos, apresentando um desejo de saciar seus próprios desejos não importe as consequências. Eles não querem saber se os cainitas vão sofrer com isto, apenas são egoístas completos e dizem ter aproveitado disto pela falta de rigorosidade entre vampiros.

Os Alexandritas em si começaram a pagar pelo esteriótipo de seus irmãos e sofrerem represálias. Tais são as consequências que fizeram com que Ventrues e Malkavianos movimentassem o império para expulsarem os ciganos. Assim, as caravanas de Ravnos não vagariam mais por lá. Isto os obrigou a andar pelas planícies mais afastadas do império, ou completamente escondidos detro das grandes cidades. Difícilmente você vai encontrar um Ravnos como Pater Patriae. Porém, a necessidade trouxe o contato dos Gangrel, que firmaram acordos temporários.Como forma de sobrevivência, os Alexandritas propuseram essa aliança, infiltrando-se no império para prejudicar os exércitos romanos e trazer desordem. As más línguas afirmam que os Brujahs estejam envolvidos nesta aliança.

Os Ravnos Romanos mantiveram-se vagando pelo império saciando sua besta completamente e desrespeitando as regras, o que faz com que os Cainitas fiquem incrívelmente zangados com tal atitude. Eles não se importam com como utilizarão suas habilidades, eles o farão e se tiverem chance, até o Imperator não escapará de suas mãos.

Os Alexandritas fazem questão de mostrar sua falta de respeito pelos irmãos desordeiros e dizem ser completamente opostos daquilo. Embora os Alexandritas ainda tenham os mesmos defeitos de seus irmãos, eles tentam ao máximo controlar-se para não libertar as vontades de sua besta no mundo.

Apelido: Caóticos ou Ciganos

Organização: Atualmente, os Ravnos ficaram separados. Os Alexandritas não tem uma organização como outras famílias possuem, embora se reúnam em cultos ou seitas quando podem para planejar. Geralmente os Alexandritas são corretos e tem comportamentos muito bem estabelecidos sobre o que querem o que não querem. Os Ravnos Romanos não possuem organização nenhuma, mas quando resolvem reunir-se, o caos será causado e nada poderá os impedir. Pois são furtivos e muito espertos.

Antecedentes: Os Ravnos em geral gostam de abraçar viajantes e comerciantes que sabem para onde podem ir. Famílias ciganas também tem se tornado alvo destes Ravnos.

Disciplinas: Animalismo, Fortitude e Quimerismo.

Criação de Personagens: Os Ravnos Romanos tem preferência por Atributos Sociais em primários e Mentais em secundários. Os Alexandritas preferem procurar por quem tenha Atributos Mentais em primários e Físicos em secundários.

Aparência: Os Ravnos não tem uma preferência por vestimenta. As únicas restrições estão em roupas folgadas e confortáveis, diferente dos mais velhos que rpeferem roupas mais reclusas e que mostram menos sobre a identidade do Ravnos. Esta briga entre Alexandritas e Romanos deixam os Ravnos divididos em vários conceitos.

Refúgio e Presas: Os Ravnos não possuem preferência alimentícea. Na realidade, por serem povos viajantes, eles são completamente livres de conceitos sobre sua alimentação. Entretanto, gostam de se organizarem em caravanas, sendo protegidos por dúzias de humanos.

Existem aqueles Ravnos que gostam um tanto de solidão, embora conforto seja sua preferência. Estes provavelmente arrumarão alguma estalageme por lá residirão até sentirem-se desconfortáveis com algum acontecimento local e viajarem para outra cidade.

Fraqueza: Enquanto os Ravnos são mestres em mudar a realidade ao seu redor, eles têm mais dificuldade em mudar seus próprios princípios de realidade. Todos os Ravnos têm um traço de personalidade fundamental, escolhidos na criação do personagem, que são incapaz de resistir se a oportunidade de expressar se apresenta.

Esta característica pode ser algum tipo de virtude, agindo como defensor dos fracos, ou algo mais sinistro, como tomar vantagem de alguém em posição de fragilidade. Quando apresentado com o oportunidade de entrar em sua virtude ou vício, o jogador deverá rolar Autocontrole ou Instinto (dificuldade 7).

Esteriótipos

• **Ravnos Romanos**: Crianças mimadas, que não entenderam como a vida trata aqueles que se portam de maneira insolente.

• **Ventrues**: É muito mais fácil julgar o forasteiro sem saber sua realidade do que julgar a si mesmo e ver onde estão seus erros. Falta isto julgamento nos Ventrue.

• **Gangrel**: Honrados, embora brutais. A aliança pode trazer frutos, embora a inimizade trará a destruição.

• **Brujahs**: Suas histórias são comoventes, embora ainda me pergunto se são verdadeiras.

• **Malkavianos**: Eles tem uma maneira diferente de moldar a realidade e o fazem, apenas não sabem disto.

• **Tzimisce**: Territorialistas até demais. Não se envolva com eles e eles não se envolvem com você.

SALUBRI

"A iluminação chegará à todos, se tiverem chance de conhecê-la. Mas enquanto eles mergulham em suas próprias ignorâncias, nós os protegeremos das sombras."

Os Salubri estão entre os mais detestados e os mais respeitados entre todas as Famílias. Matusaléns clamam que são grandes culpados por tantas revoltas existentes dentre os Cainitas enquanto outros defendem que mesmo nas sombras os Salubri nunca se perdem de seu caminho. A realidade é uma só: Não se pode agradar a todos e definitivamente os Salubri não conseguiram fazer isto.

Seu Autarca, Saulot optou há muito tempo atrás por tutelar sua família. Enquanto todos lutavam a Jyhad, matando uns aos outros, Saulot ensinou as suas crias a serem íntegras, honradas e virtuosas. Saulot prezava pelo funcionamento da Segunda Cidade. Agia com sabedoria e com calmaria, sempre optando pelo ideal para todos, embora seus irmãos desaprovassem suas ideias vez ou outra. O tempo foi claro em relação à motivação dos Salubri e enquanto os Assamitas foram escolhidos para serem os juízes, os Salubri se transformaram em guardiões dos mortais e dos Cainitas. A iluminação dos Salubri se tornou referência para todos os vampiros como um ponto único de esperança no meio da escuridão.

A busca pela iluminação levou Saulot para a Ásia. Seus conhecimentos, seu entendimento e motivação mudaram drásticamente com a sua volta, principalmente quando a descoberta dos Baali fez-se real. Como represália, os Salubri dividiram-se em três castas. Em cada uma delas, haveria um representante e todos seriam as crias mais próximas de Saulot. As funções seriam variáveis de acordo com a necessidade. Guerreiros treinavam para defender a cidade, curandeiros se inspiravam na paz e na prática da vitalidade, enquanto os vigilantes especializavam-se na diplomacia e perspicácia. Tudo para cumprir com o juramente de Saulot, de que destruiria os infernalistas.

Auxiliados principalmente pelos juízes Assamitas, os Brujah e os Gangrel, os Salubri lutaram grandes batalhas juntos a fim de destruir o mal que carregou ao fim da Segunda Cidade. Há quem diga que os Baali foram criações dos próprios Salubri para perpetuarem suas filosofias de iluminação, como uma forma de instigar a busca por ela. Acredito ser um plano maligno demais para alguém iluminado.

Inevitavelmente, a Segunda Cidade caiu. Os Baali venceram. Todos os Autarcas seguiram por rumos diferentes. Os Salubri espalharam-se pelo continente. Em em pról do bem maior, a Família passou a atuar em cruzadas de auxílio dos mortais e caça dos inferlistas. Saulot deixou o controle da família nas mãos de suas crias mais velhas e de tempos em tempos sumia para seus estudos. Alguns dizem que seus sumiços possam ter sido para encontrar Haqim, o

irmão que parecia defender os mesmo ideais. Outros dizem que ambos brigavam tanto que nunca voltaram a se falar após a Segunda Cidade.

Os Salubri estabilizaram-se nas planícies do Oriente e por lá, criaram sua morada. Os Salubri organizam-se e descansam por lá após longas jornadas. Desde então, reuniões dos Salubri acontecem de tempos em tempos com membros mais jovens sendo enviados com a tutela dos mais velhos para realizar trabalhos de acordo com suas castas. Os guerreiros realizam cruzadas contra as forças do mau, os vigilantes coletam informações sobre o que está acontecendo pelo continente e os curandeiros passam de cidades em cidades curando as pragas e doenças.

Atualmente, os membros da família estão muito preocupados, pois Saulot iniciou uma jornada e não retornou. As jornadas de Saulot duram alguns anos, mas tem quase um século inteiro que ele não aparece. Pesquisas começaram a ser realizadas em procura de Saulot, sem sucesso ainda.

Apelido: Curandeiros, Ciclopes

Disciplinas: Auspícios, Fortitude e Valeren

A Morada da Paz: Conhecido pelos membros da Família como Morada da Paz, o refúgio principal dos Salubri fica localizado nas proximidades de Jerusalém. Por lá, grandes reuniões acontecem para com as três castas, para decidirem seus principais, momentâneos e futuros objetivos. A Morada da Paz pode ser encontrada a partir de uma simples entrada que leva ao interior de um dos planaltos, com algumas colunas antigas. Não existem descrições precisas sobre o que há no interior do local, senão por conhecimento dos Salubri e óbviamente este segredo está guardado com eles. Por lá, eles organizam-se entre as três castas, prevalecendo a casta guerreira, devido às necessidades da cidade. Naturalmente são enviados em missões a partir de lá e só retornam quando falham, cumprem ou para serem substituídos. Enquanto estão em campo, os Salubri estabelecem-se em um local de seu desejo para caso algum outro Salubri apareça na cidade, possa ser bem recebido.

Refúgio: Os Salubri refugiam-se em comunidades humanas necessitadas de algum tipo de ajuda. Normalmente ficam próximos às comunidades, atuando como pastores e líderes que inspiram esperança ao povo que por lá, vive.

É muito comum criarem casas de cura, onde treinam os humanos com a prática da medicina, curam-nos com suas Disciplinas e auxiliam as pessoas a entenderem seus conflitos internos mais profundos.

Fraqueza: Se um Salubri aprende o primeiro ponto de Valeren, ele manifesta o terceiro olho característico da Disciplina. Os Salubri devem ter sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) se eles desejarem alimentar-se de quem não deseja ser alimento. Geralmente, um Salubri pede permissão ou arruma outros meios de alimentar-se. Se eles falham, deverão encontrar um vassalo que queira isto ou sofrer uma penalidade de dois dados em todas as rolagens pelo restante de a noite. Vítimas fascinadas por Presença contam como humanos dispostos a serem alimento.

Criação de Personagem: Os Salubri priorizam pessoas de boa vontade, empatia e determinadas. Antes de abraçar, procuram. Geralmente, Atributos Mentais são primários e Sociais podem ser secundários, embora não seja uma regra. A preferência por habilidades que demonstrem sabedoria como Sabedoria Popular, Medicina, Ocultismo ou Percepção, o atributo, são bem comuns de se encontrar nos curandeiros.

Esteriótipos

- **Baali**: Até mesmo nas trevas existe a oportunidade de encontrar luz. Mas só pode ser curado quem deseja a cura e não é o caso destes.
- **Assamitas**: No passado, sua honra era invejável. Hoje, já duvido que haja honra entre eles.
- **Brujah**: Filosofias parecidas, atitudes diferentes. É o que temos em comum.
- **Capadócios**: Eles veem na morte o que nós vemos na vida. Deve haver equilíbrio em todos os aspectos.
- **Cainitas**: Se experimentássemos o bom caminho, seríamos os maiores aliados da humanidade.

SEGUIDORES DE SET

"Dizem que somos hedonistas, lacaios da escuridão e destruidores. Pergunto-te, o que os grandes impérios espalharam senão hedonismo, escuridão e destruição?"

Os Setitas são conhecidos por espalharem o caos, a destruição e escuridão pelo império. Eles existem desde os tempos antigos, assim como todos os cainitas, porém clamam que são crias diretas de Set, a divindade egípcia. Pode até ser realidade. Afinal seu autarca que chamava-se de Set há até pouco tempo atrás e todos estes vampiros o seguem fervorosamente. Mas acredito que não seja uma divindade e sim, alguém que deseja ser cultuado como uma.

Os Setitas não tem histórico de paz com nenhuma das famílias, pois disputam tudo o tempo todo.

Aliança com estes servos do caos é algo complicado de se realizar. Os cainitas que se aliam terminam traídos ou convertidos à religião tórpida dos Setitas.Para eles, tudo é uma história mal contada. Tudo é uma deturpação e na verdade os mitos são em peso interpretações da divindade Set. Caim não existiu e nem mesmo se consideram cainitas, mas Setitas. Eles desconsideram completamente Caim como o propagador de nossa maldição. Os Setites crêem que Caim é uma criação confortável para os Cainitas não exercerem sua fé por Set. Tal ideologia os fazem tentar em peso impregnar a palavra por onde passam, trazendo um pouco dos "mandamentos" de Set até mesmo à quem não desejaria conhecê-lo.

Claro, nem todos os Setitas são assim. Seria muito estúpido dizer que a Família inteira age da mesma maneira. De fato, existem os fiéis, mas existem os menos fiéis e os independentes. Imagine os religiosos: Existem os fervororos, existem aqueles que acreditam e aqueles que simplesmente ignoram. Da mesma forma, funciona com os Setitas, embora todos eles normalmente apresentem um traço de enganação em suas veias.

Sua presença sempre esteve entre os grandes impérios. No Império Romano, não seria diferente. Geralmente os Setitas estão espalhados pelo império, embora sejam comumente encontrados nas terras Egípcias, Ibéricas e entre as ilhas Gregas.

Estes amaldiçoados tem variam em suas estratégias, com motivações e objetivos diferentes. Alguns são mesmo malignas, principalmente quando se trata de como vão converter as populações de Cainitas e mortais para seus propósitos.

Quando envolvidos com religião, os Seguidores de Set distorcem a religião local fazendo com que os mortais passem a adorar outras divindades. Eles criam rumores, instigam a perca da fé e apresentam suas deidades como Set para a salvação dos humanos. Quando envolvidos em política Cainita, tornam-se os melhores amigos que alguém pode ter. Negociam com qualquer um, sem escrúpulos e até mesmo sujam as mãos, se necessário. O que importa é seu objetivo. Normalmente este objetivo é para a

Família. Raramente os Setitas dão as costas para seus irmãos. O conflito de crenças é tão forte que alguns Setitas têm alegado que a existência de Cristo foi uma brincadeira de mal gosto dos Capadócios, que queriam ganhar influência acima dos Malkavianos.

Esta maneira peculiar de trabalhar transforma os Setitas em cainitas nada confiáveis e completamente diferentes dos outros. O mesmo acontece de modo contrário, pois um Setita nunca confia em ninguém senão em outro Setita.

Apelido: Serpentes e Setitas

Organização: Os Setitas organizam-se em cultos, possuem hierarquias extremamente bem estabelecidas e baseadas nos antigos templos egípcios. Isto é, em todo templo há um profeta e um clérigo administrando o local. Ao depender do número de seguidores, podem haver mais.

Eles são completamente respeitosos uns com os outros, tratando-se por castas relacionadas à idade e geração do Setita. Por considerarem que Set é o primeiro vampiro, eles contam as gerações a partir de Set, logo, um setita sempre "está" duas gerações abaixo do esperado.

Antecedentes: A forma que estes vampiros utilizam de procurar por novos abraçados é consternante. A escolha é a dedo. Normalmente alguém inteligente e manipulativo, de modo que colabore com a fé em Set de uma maneira ou outra. Guerreiros podem ser abraçados, embora as especificações sejam mais físicas do que sociais. O Seguidor de Set desconstrói completamente a vida daquele alvo e mostra a piedade de Set diante do novo vampiro que está prestes a ser abraçado. Uma completa mudança na personalidade é feita quando abraçado. Depois, o jovem é apresentado aos cultos da cidade, participando da iniciação e dos ritos Setitas.

Refúgio: Por terem uma facilidade a serem queimados pelo sol, os Setitas costumam enterrar-se no subsolo em porões, cavernas ou salas abaixo dos templos. Geralmente procuram por ruínas ou cavernas, onde possam reunir cultos em favor à Set durante as noites e prepararem-se para futuros planos em pról da família.

Aparência: Estes Cainitas tendem a escolher humanos que tenham descendência de egípcios, núbios e árabes. No passado, seria muito difícil abraçarem alguém fora dos domínios egíocios. Hoje, os Setitas se vêem obrigados a adaptarem ao império e por isto passaram a abraçarem os romanos também.

Disciplinas: Ofuscação, Presença e Serpentis.

Fraqueza: Os Setitas sentem a maldição de forma mais dolorida em relação aos outros cainitas. Quanto expostos ao sol, o dano agravado que tomam é dobrado. Alguns explicam que isto acontece porque Hórus, o Deus Sol utiliza de todas as suas forças para destruí-los, já que é inimigo declarado de Set.

Esteriótipo

• **Assamitas**: Guardaram-se honrosos por séculos, mas na primeira oportunidade, subumbiram à vontade de Set. Eles não querem enxergar que já foram escolhidos.

• **Malkavianos**: Suas crenças só me fazem crer que isto é um desafio e uma afronta à Set. Logo terão suas devidas punições

• **Capadócios**: Mentirosos e enganadores. Fogem como cães afugentados e sabemos que isto indica seu medo em relação à punição que virá de Set. Suas divindades não os salvarão e nem suas habilidades com os mortos.

• **Lasombra**: Criados pela escuridão, mas sem a fé ao seu lado, perecerão. Set concedeu-lhes o poder da escuridão e pouco o agradecem. Ingratos.

• **Ventrue**: O Mithraísmo nada mais é do que uma falsa ilusão de Hórus. Logo, sentirão a fúria de Ahriman sobre suas cabeças.

• **Salubri**: Suas vontades são invejáveis. Dariam ótimos discípulos ao servirem Set.

TOREADOR

"Arte? Não é simplesmente arte. Nós criamos inspiração. Nós instigamos motivação. Nós esvairemos teus medos e tu conhecerás o prazer. Porque é o que nós somos, em parte, somos o desejo das emoções que as pessoas não puderam sentir. Somos Toreadores."

Falar de todos os desastrosos eventos da Jyhad sem envolver a Família da Rosa é um pecado. Os Toreador são aqueles que manipulam sem que ninguém veja. Enquanto os Ventrue tomam a liderança e Malkavianos atuam como braços direitos, os Toreador estão brincando de política, colocando as peças umas contra as outras. Para que você entenda melhor, vou começar após a queda da Segunda Cidade.

Recentemente, a família sofreu uma enorme perda, o caso de Amarantha. Mas esta conversa não deve vir para agora.

Na antiguidade, os Toreador encontraram sua paz entre os gregos. Técnicas artísticas advindas de impérios mais antigos passaram a ser ensinadas aos helênicos. assim enriquecendo a cultura daquele povo de maneira permanente. Arquitetura, esculturas, literatura, música e histórias foram frutos da junção criativa de Toreadores com mortais explêndidos. Claramente haviam outras civilizações influenciadas pela Família da Rosa, embora os gregos tenham sido o seu baú de ouro.

As Guerras Médicas e do Peloponeso destruíram os Estados Gregos. A queda de Tróia, da qual ainda se debate se aconteceu, a vinda de Alexandre, o Grande, aparentemente tutelado pelos Ventrue foram as gotas d'água. Estes marcantes eventos serviram de lição para os Toreador aprenderem a adaptarem-se à qualquer ambiente e em busca de encaixarem-se em alguma sociedade, os Toreador buscaram os Fenícios, específicamente em Cartago, na asa de seus irmãos Brujah.

A junção dos Toreador com os Brujah não poderia ser melhor. Cartago ascendeu ao ápice do que poderia ser a civilização mortal. Duas Famílias, passionais, que amavam o que praticavam, juntas? Explêndido resultado.

Quando os conflitos cer, os séculos passaram e possíveis com Roma vieram a aconte- Toreador, desconfiados de uma possível queda e traição dos Brujah, trocaram informações com Roma para que por lá, tivessem espaço. Sim. Traição. Embora eles não chamem de traição, mas de sobrevivência, afinal foram extremamente prejudicados na antiga Grécia.

Bem aceitos em Roma, após a queda de Cartago, os Toreador tornaram-se verdadeiramente romanos, fazendo parte da cultura e incorporando todo aquele arquétipo grego que haviam criado há centenas de anos atrás. Arquitetura, planejamento urbano, paisagismo, vitrais, esculturas e outras maravilhas tornaram-se seu legado no império. Rumores afirmam que Vitrúvio tenha sido cria de um Toreador.

Acredita-se que a vinda da Família dos Artesãos foi uma bela aquisição ao império, pois os Toreador passaram a focarem-se com força total na manipulação da população aproveitando os recursos da cidade. Sua sigilosa forma de trabalhar lhes garantiu

muiros benefícios em território romano. Informações, status, mortais, enormes rebanhos e lacaios. Nada poderia ser melhor. Os Toreador então trabalham de maneira muito sigilosa. Sua habilidade de mesclarem-se com mortais tornou-os extremamente importantes. Eles criam ideias, eles instigam mortais e os controlam sem que percebam. Os Toreadores sabem como transformar o sonho que os humanos tem em realidade e talvez esta seja uma de suas maiores armas: O povo.

Apelido: Artesões, Estéticos e Vanitas.

Disciplinas: Auspícios, Rapidez e Presença.

Aparência: Os Toreador vestem-se muito bem, sempre bem aparentados e cheirosos. Utilizam as melhores roupas e se apresentam com a melhor das etiquetas já descobertas pelo homem, de forma que possam ser bem recebidos pelos humanos em qualquer lugar que vão. Não quer dizer que todos os Toreadores sejam imensamente bonitos, mas mínimamente tentam adequar-se aos humano.

Antecedentes: Normalmente escolhem artistas, pessoas brilhantes e que possam criar e trazer alguma inovação para a Família. É muito comum membros Toreador também abraçarem simplesmente pelo orgulho de mostrar o que sua cria é capaz de fazer para a Família, mas sempre escolhem sujeitos brilhantes.

Criação de Personagem: Toreadores priorizam Atributos Mentais ou Socias em primeiro lugar. Tenha em mente que Atributos Físicos quase sempre setão terciários. Geralmente os Toreadores tem uma área de especialização, podendo ser Ofícios, Acadêmicos, algum conhecimento que lhes tragam dotes artísticos. Em Antecedentes, há a tendência de investir em Recursos, Contatos e Status. Os Toreador valorizam Status.

Fraqueza: Os Toreadores tem o menor apreço de todos os Cainitas por muitas coisas. Porém quando encontram-se com uma obra de arte exasiante, uma obra de arte perfeita ou estilo artístico (definido pelo narrador e jogador) ele entra num êxtase, devaneando sobre a beleza daquela arte. Role Autocontrole ou Instinto (dificuldade 5) quando acontecer. E se eles falham, o devaneio de seus sentidos continua até a cena terminar ou o objeto sair.

Os Toreador tem tanto prazer pelo vislumbre da arte que se retirada de suas visões ou se um objeto que considere seu pertencimento for roubado, podem ser levados à fúria em instantes. Inimigos podem usar isto ao fazer. Isto pode fazer o Toreador despertar um lado completamente desumano e começar a planejar longos e longos momentos de prazer completamente sádicos com aquele que capturar e for o responsável pelos itens roubados e pelas peças pregadas.

Organização: De tempos em tempos os Toreador reúnem-se em convenções mostrando suas criações e criações de suas crias. Como forma de inspirarem-se ou causarem inveja em seus adversários internos da Família. Embora não haja algo hierarquicamente estabelecido dentro da família ou tradições, esta tornou-se a única que a família sempre se encontram, vez ou outra.

Esteriótipos

- **Ventrue**: Eles precisam de governo para mostrar poder. Nós, não.
- **Malkavianos**: A arte da vidência não é para qualquer um. Felizmente cumprem muito bem o seu trabalho.
- **Nosferatu**: Repugnantes. Inimaginável pensar que seres como estes poderiam viver entre nós.
- **Brujah**: Desculpe, quem?
- **Capadócios**: Talvez eles vejam na morte o que nós vemos na arte. Embora não desejamos estar juntos.
- **Lasombras**: Os tempos de saques em alto mar os transformaramem gananciosos egoístas.
- **Gangrel**: Bárbaros. Preciso dizer mais?
- **Tzimisce**: Sinceramente? Disperdício de habilidade.
- **Assamitas**: Plebeus, aristocratas ou patrícios, não importa! Aonde estejam, os assassinos sabem como ser úteis.
- **Setitas**: Toda Família têm o filho que a envergonha. Infelizmente, para os vampiros estes são os Setitas.

TZIMISCE

"O ciclo da natureza é que você seja minha comida e eu, seu predador."

A Guerra Infindável é a grande preocupação dos Tzimisce. Desde quando passaram a habitar os Cárpatos antes do grande dilúvio, os Tzimisce digladiam com Lupinos para proteger suas terras. Não sabe-se exatamente quando ou como começou, mas as lendas afirmam que havia um grande espírito, libertado pelos Tzimisce há milênios ou séculos atrás. O grande espírito, aprisionado pelos Lobisomens ensinou inúmeros segredos aos Tzimisce em um acordo múltuo de proteção. Furiosos, os Lobisomens declararam guerra aos vampiros da região. Claro, a guerra entre vampiros e homens lobo sempre existiu, embora nos Cárpatos esta guerra seja um ato de vingança.

Em terra de ninguém, quem sofre verdadeiramente são os peões. Mortais passaram a ser frequentemente usados como peças, tanto dos homens lobo quanto dos vampiros. Ineficázmente, os Tzimisce apelaram aos seus irmãos Gangrel, que estavam sofrendo efeitos colaterais das grandes batalhas dos Cárpatos. Acredito que você se lembra de que citei uma certa aliança entre Lobisomens e Gangrel, correto? Nos Cárpatos, isso não acontece. Aparentemente são como povos diferentes. Culturas e ideologias totalmente distintas. Lá, a guerra é por território.

As cruzadas realidas pelos Lobisomens, diáriamente começaram a forçar os apelos dos Tzimisce a aliarem-se com outras criaturas. Logo, a necessidade do auxílio dos Gangrel da região foi necessário. Em terra de ninguém, peões

A secular guerra permaneceu firme mesmo com o ruir do tempo até os dias de hoje. Os Lobisomens passaram a realizar cruzadas como movimentos ofensivos, destruindo muitos vampiros no caminho. Um verdadeiro desastre, mesmo com as feitiçarias aprendidas pelos Tzimisce. Enquanto Tzimisce e Gangrel guerreiam juntos para manterem os Cárpatos, uma parte da Família Tzimisce mobilizou-se para Bizâncio em busca de abrigo.

Bizâncio tornou-se a capital mais próxima, com recursos, tamanho e estrutura para ser utilizada como apoio, como descanso enquanto a linha de frente dos Tzimisce mantém os Cárpatos ainda habitados. O Umbrae Corpus Pactum (Pacto do Corpo de Sombras) foi realizado em aliança com os Lasombra da cidade. Afirmações dizem que este foi o primeiro acordo entre ambas as Famílias. Claramente momentâneo, o acordo foi criado para que os Tzimisce pudessem ter espaço em Bizâncio. Os Tzimisce utilizariam de seus recursos para defenderem a fortaleza chamada Bizâncio quando os Lasombra decidissem dividir o império.

Atualmente os Tzimisce lutam em conjunto com os Gangrel por seus territórios. A Família da Carne utilizam de suas Disciplinas para criarem seus "monstros de batalha", apelidados carinhosamente de Vozhid. São criaturas moldadas através de sua Disciplina, a Vicissitude. Enquanto isto, a família permanece dividida, estabilizando-se cada vez mais em Bizâncio com este acordo de paz com os Lasombra.

Apelido: Monstrum

Disciplina: Auspícios, Animalismo e Vicissitude.

Organização: Enormes famílias de carniçais criadas pelos Tzimisce são sua verdadeira organização. Isso porque a Família da Carne teve de ganhar em números dos Licântropos, criando seus carniçais de batalha. Estas, estabelecem hierarquias completas dentro dos Tzimisce. Dizem que estas famílias são literalmente parte dos Tzimisce, embora não seja possível, uma vez que não são Cainitas verdadeiros. Os experimentos Tzimisce deram criações à uma rede enorme de famílias de carniçais, cada uma com possíveis características sobrenaturais e habilidades diferentes, propositalmente para que tivessem mínimas forças contra os Lobisomens.

Além de tudo, os Tzimisce são divididos entre duas variantes: Os que destróem a carne e deixam suas criações grotescas e os que tornam tudo especialmente belo. Embora não influencie nas relações da Família, os tornam de certa forma, diversos.

Aparência: Os Tzimisce oscilam sua aparência. Em territórios urbanos, utilizam de suas habilidades para tornarem-se os sujeitos mais belos que alguém da cidade poderia vê-los, fazendo com que Toreadores até mesmo ficassem com inveja. Durante os períodos de paz, eles transformam-se em modelos vivos, criando admiradores por todas as cidades das quais passam e também muitos adversários invesjosos.

Durante os tempos de guerra, os Tzimisce transformam-se nas mais temerárias criaturas, trazendo terror e pesadelos á quem os vêem. Suas formas de guerra envolvem transformar-se em enormes criaturas, com quase três metros de altura, trocando seus braços por lâminas e fazendo-os especializados em criarem chacinas. A forma Zulo, muito conhecida pela Família reflete bem este comportamento. Tudo com o objetivo de proteção, é claro. A Vicissitude é seu maior recurso social e seu maior recurso bélico.

Refúgio e Presas: Os Tzimisce vivem como reis nos lugares onde residem. O que considerarem luxuoso, terão dentro de seus refúgios. Eles não gostam de estarem em seus refúgios e mostrarem desvantagem mesmo para visitantes que não lhes apresentam perigos.

Territorialistas até demais, eles podem até mesmo criar armadilhas dentro de seus refúgios como garantias de que ninguém tentará roubá-los enquanto dormem. Sua alimentação vem diretamente das famílias dos quais eles criaram, com dúzias de carniçais ao seu dispor. Do contrário, eles mesmo criam seus próprios carniçais e os fazem de vítimas.

Antecedentes: Os Tzimisce tem o costume de abraçarem humanos de sangue nobre, que vieram de patrícios e são pessoas importantes, de riqueza e poder, representando assim as dinastias que eles criam.

Criação de Personagem: Os Tzimisce podem ter aparências muito variáveis, portanto prezam Atributos Mentais em primários e Físicos em secundários, para que possam ser versáteis em suas guerras. Eles tendem a investir em Lacaios e Rebanhos quando trata-se de Antecedentes, podendo ter dúzias e mais dúzias dentro de seus refúgios, todos agindo como seus leais serviçais por meio do voto de sangue e meios mais intimidatórios.

Fraqueza: A Vicissitude atua como uma compulsão constante para membros Tzimisce. Para cada dia que um Tzimisce passar sem utilizar a Vicissitude, ele perderá um dado para quaisquer ações, exceto pelas virtudes. É um vício que o consome com o passar dos séculos. Os dados perdidos só recuperam após o uso da Vicissitude.

Esteriótipo

- **Gangrel**: Aliados temporários. Não muito diferentes de nós, em certo aspecto.
- **Lasombra**: Sua arrogância os fará cair.
- **Salubri**: Fanáticos que lutam pelas causas erradas.
- **Ventrue**: Insolentes. Por acaso acham mesmo que temos interesse em seu corrupto império?
- **Lupinos**: Nossos adversários mais mortais. Os únicos que conseguiram atingir o mesmo patamar que nós.

VENTRUE

"Por muito tempo guardamos os cainitas, mas quando os deixamos agirem por conta nós notamos que havíamos cometido um erro. Então, mais uma vez nós governaremos e seremos seus guardiões."

Nascidos para governar. É assim que os Ventrue acreditam que são. Seu passado lhes diz muito à respeito, pois eles crêem que seu Autarca, Ventru, fora um dos escolhidos para liderar a Segunda Cidade e zelar pelos cainitas quando Caim afastou-se da vida de todos seus descendentes. Mas o verdadeiro valor dos Ventrue não se encontra nesse tempo e sim em Roma.

Ainda quando Roma era uma pequen colônia, os Ventrue haviam chego na cidade, em especial Tínia, uma ou um cainita inteligente e respeitoso. Collat, cria de Tínia libertou a cidade da escravidão e deu início, junto com seus companheiros ao que viria ser conhecido como uma república, quando seu criador estava em sono profundo.

A expansão de Roma se iniciou cedo. A pequena república crescia cada vez mais à ponto de tornar-se um grande reino. Collat viu-se obrigato e criar o Senado Eterno junto com seus outros companheiros cainitas. Sempre amigável, Collat ganhou a confiança de todos eles e manipulou o povo romano, nunca deixando que soubessem que Cainitas governavam a cidade verdadeiramente. Trocas de favores, investimentos em favor da cidade e muitos outros gracejos eram dados aos cidadãos para que estes concordassem com as decisões do governo.

Não demorou muito para que Collat necessitasse da ajuda de outras famílias, por tamanha a expansão da República Romana. Quando Roma conheceu os Estados Gregos, Camilla, cria de Collat conheceu Lysander e Arthemis, do qual foi destruída anos depois nas Guerras Púnicas. Juntos, Lysander e Camilla tiveram admiração múltua. Distoante das ideologias de seu Senhor, Camilla usurpou o trono de Collat.

Os Malkavianos foram chamados para serem seus conselheiros quando o império ocupou grande parte do continente conhecido e logo veio a guerra contra Cartago, grandiosamente facilitada pelas informações dos Toreador. A fama de Cartago foi desenhada para os Ventrue, por membros dos Toreadores e Malkavianos. Os Ventrue sabiam que precisavam "salvar" seus irmãos Brujah do infernalismo e após tentativas falhas de diplomacia, iniciaram a guerra.

Quando Cartago caiu, os Ventrue dissolveram os Brujah para que não houvessem chances de revolta, mas quando se cuida de um problema, outros surgem no lugar. Os Gangrel, insatisfeitos com o poderio de Roma, começaram a retaliar as extremidades do império junto com os Lupinos. De outro lado, a conquista Lasombra de Bizâncio recentemente deixou as atenções divididas.

Sabiamente, Camilla propôs um acordo para evitar a repartição precoce do império. Os planos de Camilla envolviam que todos os Ventrue do império servis-

sem à sua vontade. Com tempo e trabalho, Camilla dissolveu tanto a República Romana quando o Senado Eterno, transformando Roma no Império Romano. Os antigos cainitas que governavam Roma não poderiam mais influenciar no Império, já que Camilla centralizou o poder, proclamando-se como primeiro Pater Patriae de Roma.

Influenciando pouco no mundo mortal, Camilla focalizou-se nos vampiros, criando e elegendo vampiros para cargos para que não só outros Ventrue romanos como membros de outras Famílias sucumbissem ao seu comando, sempre ajudando outros vampiros, trocando favores e criando uma base completamente estável. Atualmente os Ventrue trabalham para conseguirem apoio ao lidar com os Partos e com os Gauleses, distribuindo influência entre os vampiros Patrícios que aceitarem auxiliar no poder de Roma.

Apelidos: Líderes Patrícios ou Sangue Azul

Disciplinas: Dominação, Fortitude e Presença.

Senatus: Criado por Camilla, o Senatus é uma "seita" situada em Roma, cidade principal dos Ventrue. Lá, existem os líderes de cada Família, que atuam como conselheiros de Camilla, embora Camilla tenha dividido sua posição com outros dois Ventrue de Status. Acredita-se que um dos dois possa ser Lysander. Os votos dos Ventrue contam como maioria, em grande parte das vezes. A ideia é para que cada Família tenha um representante dentro do Império Romano. O Senatus é algo além de um conselho de Primogenum, pois se extende ao império todo. Não se sabe como alguém pode fazer parte do Senatus, mas eleições são realizadas de século em século para substituir os Membros do Senatus, com exceção de Camilla e os dois Ventrue.

Aparência: Muito bem vestidos, quando trabalhando com política. Claramente os Ventrue priorizam romanos. Quando trabalhando com militares, priorizam peitorais que esbanjem grandeza.

O Abraço: Os Ventrue procuram abraçar por homens de poder, como os patrícios e generais. Pessoas de importância são alvos para que possam manter o poder pelo império. Eles nunca abraçam qualquer um e todas as crias são meticulasamente escolhidas para que possam representar a grandeza do sangue azul. Assim que abraçam, eles logo passam a treinar suas crias, mostrando como se governa e ensinando-lhes quase todos os segredos que forem necessários para uma rápida ascensão ao poder. É muito comum um Ventrue indicar uma cria para seu cargo.

Criação de Personagens: Os Ventrue priorizam atributos Sociais e Mentais. A ordem pode variar, mas é difícil encontrar um Ventrue que não possua ao menos seus Atributos Mentais em alto nível. Os Antecedentes preferidos do qual eles investem são Influência, Recursos e Status. Desta maneira conseguem mover as peças do jogo ao seu favor.

Fraqueza: A família apresenta uma seleção meticulosa até mesmo para a sua alimentação e isto é sua fraqueza. Eles precisam escolher um tipo específico de pessoas para se alimentarem (patrícios, meretrizes, religiosos, gauleses e etc.), do contrário não vão conseguir nutrientes de ninguém fora os humanos que acreditam lhes trazer saciedade.

Refúgio: Os Ventrue tendem a escolherem locais estratégicos. Grandes palácios, fortalezas ou casarões são parte de suas escolhas porque podem influenciar a todo o redor e terem acesso à todo tipo de recurso que desejarem, incluindo alimentíceos.

Esteriótipos

- **Patrícios**: Se ninguém dentre eles sabe liderar, seremos nós seus representantes então.
- **Aristocratas**: Mantenha-os próximos à você e saberá quando utilizá-los ao seu favor.
- **Plebe**: Difícil opinar. Sua falta de importância é tanta que quase mal lembro-me deles.
- **Brujahs**: O imperador não se importa com a plebe.
- **Lasombra**: O que mais os irrita é que eles sabem que nunca serão o que nós somos.

Linhagens do Sangue

As linhagens do sangue são como galhos de uma árvore. São partes da mesma família, embora tenham alguma característica diferentes ou não se adequem às regras das família. Naturalmente eles não possuem um autarca. Na grande maioria das vezes são liderados por alguma cria direta de um autarca que viu-se como independentes e criou suas próprias regras.

As linhagens não costumam ocorrer com tanta frequência. Não ainda, e são ligeiramente poucas as relevantes e que trazem diferença para os cainitas. Na realidade muitos deles são fúteis. Claro, isto é a opinião de um Malkaviano. Existem aqueles que enxergam muito valor nelas. Por exemplo: Acha mesmo que um Salubri banalizaria alguma outra linhagem que não fosse de cunho infernalista? Claro que não!

Como funcionam as Linhagens de Sangue?

Não há uma regra clara, mas o que se deve ter em mente para saber como funciona uma linhagem é primeiro entender como o clã funciona. Clãs seletivos e restritos como os Ventrue dificilmente terão alguma linhagem porque não cabe ao comportamento de um Ventrue permitir que pensem algo diferente do que o clã naturalmente pensa. Há mais chances de clãs viajantes e que não tenham tanta cautela em suas tradições abraçarem algum cainita que distorça os ensinamentos do clã e criem uma linhagem do que clãs muito restritos.

A linhagem de sangue é definida quando um vampiro antigo, geralmente membro da 4ª ou 5ª geração utilize disciplinas ou características diferentes em suas tradições e comportamentos, de forma até mesmo com que as fraquezas sejam completamente diferentes. É difícil encontrar alguma linhagem com um líder da 8ª geração, para não dizer impossível. Necessariamente anciões tendem a criar mais do que jovens recém abraçados. Primeiramente pela estabilidade que conseguem fornecer, segundo pelos conhecimentos que possuem.

Diferenciações

As linhagens de sangue se diferenciam em alguns fatores. Algumas delas possuem disciplinas próprias, culturas próprias, objetivos completamente diferenciadas da linhagem principal e até mesmo filosofias diferentes e que não se encaixam com os outros. É possível que vampiros abraçados por membros das linhagens passem até mesmo por rituais de abraço completamente variados e experimentem situações completamente além do usual. Apenas membros das linhagens sabem pelo que passam e por serem habilidosos em esconder suas verdadeiras identidades, e membros de fora seriam incapazes de saber, senão por meios sobrenaturais.

Jogando com Linhagens

O jogo com linhagens pode se apresentar desafiador justamente porque o personagem não sabe exatamente o que vai encontrar. Nesta época, as linhagens de sangue estão começando a tornar-se mais comuns, o que não tira o fato de que ainda são linhagens. Com exceção dos Brujah Verdadeiro, os Baali, Nictuku, Vizires e Feiticeiros Assamitas , os Guerreiros e Vigilantes Salubris, as linhagens no geral tendem a ser uma raridade entre cainitas.

Primeiramente porque cainitas quando descobrem que uma linhagem está crescendo muito, tendem a aproveitar o momento de crescimento e pará-lo, destruindo as forças daquela linhagem de crescer. Ninguém quer ter o lugar roubado ou sequer correr o risco de tal. Outro ponto que prejudica a reputação de quem percente a uma linhagem é que os cainitas sentem-se receosos, não sabendo o que você pode ou não pode fazer e por isto grande parte o tratará de maneira indelicada e ríspida. Isso contribui para que quem seja pertencente a uma linhagem de sangue não explore o mundo falando a qual pertence e o que é capaz de fazer, pois não saberá se acordará com uma estaca no peito em plena luz do dia ou se será transformado em objeto de estudo de algum Capadócio delinquente.

Como contraparte, vender seus conhecimentos sobre a linhagem da qual pertence pode ser proveitoso, embora possa permitir que o adversário ou inimigo saiba seus segredos e tenha armas contra você quando precisar.

Jogar com linhagens de sangue é uma experiência única e pode trazer boas experiências dentro de Vampiro a Era Clássica. Se estiver procurando um estilo de jogo difereciado, linhagens são o que você procura, mas prepare-se para enfrentar desafios ainda maiores, pois eles esperam por você.

Ananke

"Quando tudo terminar, meu prêmio serão seus ossos"
- Bramixtra

A existências dos Ananke é um mal para os vampiros. Sua história é confusa e esquecida nos relatos históricos. Ninguém conseguiu provas suficientes para saber qual é a verdadeira versão dos fatos e como eles verdadeiramente surgiram e tudo o que temos são especulações. Em grande peso, as especulações criadas sobre o surgimento desta linhagem lembram muito histórias e lendas completamente irracionais.

Tudo começa entre os bretões há um milênio atrás quando um antigo Malkaviano visitava as terras bretãs, até então, desconhecidas para a civilização. Naquele local, onde apenas bárbaros e humanos animalescos habitavam, sem qualquer supervisão de um império, Ankou, o Malkaviano se estabilizou.

Naturalmente, Ankou sempre foi um mistério. As poucas fontes que um dia tiveram contato com ele o descreviam como uma criatura de muita curiosidade sobre como o mundo atua. A filosofia sempre foi assunto para Ankou, algo muito intrigante e a cultura do questionamento sempre fez parte de sua existência. Quando Ankou conheceu a cultura bretã, ele se interessou em saber a visão daqueles mortais. Sendo um estudioso, seu gosto por compreender a mente humana, mas não apenas isto, os segredos que o universo escondia de nós era essencialmente particular. Portanto, como um investigador nato, ele devorou as lendas que poderia conseguir para entender a cultura local.

A essência do que Ankou é hoje começa a ser moldada desde esta época. Quando passou a entender a fundo a cultura bretã, foi apresentado ao xamã local. O xamã intrigava Ankou, pois pela primeira vez em séculos ele sentiu medo. Os milênios de existência não permitiam com que Ankou pudesse sentir medo e particularmente este humano o fez.

De alguma forma, Ankou não conseguia compreender sua natureza. Ao mesmo tempo que era intimidador, o xamã apresentava uma sabedoria inata, quase impossível de ser demonstrada entre humanos. Ele conhecia os segredos do universo como ninguém e todas as vezes que Ankou gastava suas noites de conversa com ele, mais se apaixonava e intimidava pela sabedoria do homem.

Em uma noite de lua minguante, o homem fez-lhe uma proposta: Ankou seria renomeado, ele descobriria os segredos que desejasse e utilizaria as energias da morte para desvendar sua curiosidade, desde que trabalhasse com a morte. Para Ankou, não parecia uma má oferta, uma vez que já estava acostumado com a ideia de matar humanos para se alimentar. Ankou estava tão distante de sua Humanidade que nem se importou com o teor da proposta. Não demorou muito para que Ankou pudesse perceber que aquela criatura que fez o acordo consigo era muito maior do que simplesmente um homem e que além de tudo vendeu sua liberdade.

O Malkaviano havia sido enganado. Sua ausência de compreensão sobre quem era este ser o prejudicou em muitos aspectos e o tornou cego em relação às possibilidades do que aquele homem era. Embora ele tenha ganho os desejos que pediu, ele jamais seria livre e sempre teria que responder a uma autoridade e esta seria a Morte. Ele poderia aprender os mistérios da morte e poderia andar ao lado dela. Ela seria sua companheira, sua aliada, mas ele nunca mais teve liberdade. Óbviamente o Malkaviano tentou burlar as regras, mas cada vez que o fazia, sofria represálias de sua própria mente, o escravizando e trazendo manifestações horrendas de sua própria morte.

O único trabalho incumbido pela eternidade de Ankou seria que ele tivesse o dever de trazer o equilíbrio da morte para as criaturas que burlam as leis do ciclo. O xamã que havia lhe dado a proposta

nunca mais teve contato com Ankou e daquele momento em diante, todas os encargos que Ankou recebeu foram por meio de pesadelos.

O Malkaviano Ankou expandiu sua prole. Todos aqueles que fossem abraçados por ele ou fossem seus descendentes atuariam como a lei do contrapeso. Vampiros muito antigos seriam caçados e destruídos. Magos que utilizam de suas fetiiçarias para exceder a vida seriam enviados para a morte. Lobisomens que por alguma razão conseguissem deturpar o ciclo natural de sua vida também seriam alvos. Qualquer um, não importasse a criatura, que burlasse a lei do ciclo natural deveria ser morto.

Os Ananke nunca realizaram tal trabalho por gostarem, mas por obrigação. Outros se desvirtuaram do caminho e passaram a utilizar seus dons únicamente ao seu favor. O único incumbido de realizar tais matanças foi Ankou, pois sua prole não estava envolvida no pacto. Por conta disto, os Ananke se dividiram entre os que caçam criaturas que burlam as leis e os que estudam e utilizam as energias da morte para desvendar os segredos do universo.

Os Ananke que resolveram tornar-se oráculos realizavam haruspex (a arte da adivinhação através da leitura das entranhas de um animal ou humano recém-morto) para ler verdades com sangue. Ananke acredita que os segredos do universo podem ser testemunhados examinando os corpos dos mortos recentemente. A sabedoria só pode ser obtida penetrando ferozmente no corpóreo, investigando fisicamente o funcionamento interno de cada criatura na criação.

Disciplinas: Auspícios ou Presença, Demência e Necromancia.

Apelido: Mors Servus (Escravos da Morte)

Criação de Personagem: Para esta linhagem, atributos Mentais devem ser primários e Físicos secundários. Difícilmente um Ananke possui Sociais como primários. Especializações em Ocultismo e conhecimentos como Tanatologia são importantes para membros da linhagem.

O Abraço: Os Ananke realizam um ritual terrívem no abraço. Para eles, o abraço é uma preparação para a morte e por isto eles não medem escrúpulos com suas crias. Antes da transformação, eles perfuram o mortal com vários ossos para que ele passe horas convivendo com a dor da morte. Após um período de sete horas a sete dias, com fome e sendo alimentado apenas com sangue cainita, se o mortal sobreviver, ele é transformado. Quando transformado, o jovem cainita passa por um processo de ritualização onde ele deve sacrificar seu parente mais querido para coletar seus ossos e transformar num objeto de poder. Para os Ananke, família é um conceito distante e a morte não deve ter família. O jovem é assistido por alguns dos mais velhos da linhagem e até mesmo é tutelado por um condutor ritualístico, geralmente o próprio criador. Por último e não menos importante, o Ananke deve portar aquele objeto de poder que confeccionou com a ajuda de seu criador. Este objeto deverá ficar em sua posse por pelo menos um século, até que se complete o ciclo máximo da vida humana. Depois pode ser trocado, mas jamais descartado.

Antecedentes: Normalmente os Ananke abraçam mortais que tem fixação com tanatologia, filosofia ou ocultismo. São mortais que já possuem certa curiosidade em descobrir o funcionamento do mundo e buscam por este tipo de conhecimento. Dificilmente um Ananke abraçará alguém que não se importa com tais estudos.

Fraqueza: Os Ananke recebem uma Perturbação adicional sendo Pesadelos ou Fixação em Objeto de Poder. Todos os ossos de suas vítimas são essencialmente importantes para os Ananke.

Esteriótipos: Para os Ananke, não existe esteriótipo. Todos são iguais na morte, portanto eles não julgam os costumes em si, eles julgam o merecimento daquele ser em morrer. Assim como os Assamitas julgam pelas tradições, os Ananke julgam a morte e se é a hora de ela levar um alvo deste mundo.

Baali

"Aqueles que conhecem a liberdade dos prazeres jamais se vincularão à prisão dos céus"

Embora os Ventrue e Brujah sempre estejam debatendo sobre a verdadeira história de Cartago, os Baali tem a carta final sobre o que era a chamada "cidade perfeita", pois desde o início dos tempos estes vampiros atravam a existência de outros procurando por desgraça e destruição. Antes de chegar em Cartago é interessante conhecer um pouco da história dos Baali.

Não se sabe como tudo começou exatamente, mas alguns acusam os Salubri de serem os principais culpados pela existência deles, pois graças a um abraço causado pela piedade de Saulot, três infernalistas foram criados. Mas a história destes três será contada em outro momento.

Os três expandiram o poder da linhagem, criando centenas de outros Baali, gerando a Guerra da Secunda Cidade, destruindo quase que completamente a linhagem durante a antiguidade. Desta maneira, os Baali sumiram por séculos até que começassem a surgir aos poucos em cultos Zoroástricos e Sumérios. Os Baali estiveram entre os Grego, instigando as pesquisas de Epícuro em relação aos prazeres. Não importa aonde, os Baali sempre se aliam com quem está ganhando e normalmente, em cultos de adoração aos Deuses malignos de cada uma das religiões

Sua mais recente atividade foi em Cartago, onde conseguiram transformar os Brujah em adoradores hedonistas e sanguinários. Acredita-se que um dos três infernalistas antigos, abraçado por Saulot, chegou em um determinado momento na cidade de Cartago apresentando-se com outro nome para conversar com Troile, o antediluviano Brujah. A conversa foi tão franca e compatível que o infernalista conseguiu atrair a atenção de Troile. A relação entre ambos foi muito promissora, pois o Baali pôde apresentar uma visão de Cartago completamente liberta de todas as represálias criadas pelos mortais. Não apenas vampiros seriam livres de suas correntes como os próprios mortais conviveriam felizes em um mesmo ambiente, desde que seguissem um planejamento de ensinamentos. A partir daí, Cartago passou a ser dominada por mortais e cainitas que se comportavam de maneira estranha.

Quando as provas de que Cartago era um completo poço de hedonismo se espalharam por Roma, graças a Lysander, companheiro e aliado do Pater Patriae de Roma, Camilla, os planos de ataque a Cartago aconteceram. Muitas forças foram reunidas em pról de destruir a cidade e quando o fizeram, poucos dos Baali que por lá estavam realmente saíram existentes, destruindo quase que inteiramente a linhagem.

Sabe-se que quando os Ventrue chegaram a Cartago, notaram uma terra desolada, com cultos de adoração às criaturas das trevas e comportamentos completamente malignos. Desde o início o plano dos Baali era utilizar Cartago como início de uma grande guerra. Não se sabe se este plano funcionou, pois depois da queda de Cartago, muitos deles se espalharam pelo império, perdidos como os Brujah e por conta disto os Baali passaram a infiltrarem-se em cultos romanos, cultos de Mithras e outras religiões, ligando-se até mesmo à religião Abraâmica que cita constantemente o Deus Sem-Nome. Sendo assim, aos poucos eles ganham a fama de demônios e servos do mal enquanto tentam recuperar-se das perdas em Cartago.

Disciplinas: Daimonion, Ofuscação e Presença.

Apelido: Demônios, Servos das Trevas

Fraqueza: O Tormento no sangue de Caim recua de símbolos religiosos, e os Baali são particularmente vulneráveis. A menos que esses símbolos religiosos tenham permanecido abandonados por meio século, qualquer indivíduo brandindo um símbolo religioso

para um Diabo é considerado como tendo uma Fé Verdadeira com uma classificação mais alta do que sua classificação real.

Organização: Cartago havia sido um ótimo ponto de organização e reunião dos Baali. Por lá, eles tinham uma organização completa, com cultos, hierarquias, rituais e seitas próprias. Quando Cartago foi destruída, os Ventrue e outros vampiros que participaram deste conflito destruíram completamente quaiquer chances de haverem documentações e registros de que um dia aquilo existiu.

Os Baali então encontram-se atualmente perdidos. Vez ou outra eles se unem em pról de uma motivação única, dentro de uma cidade ou um culto religioso, afinal os Baali mais jovens ainda não entendem o conceito de união em pról de um mau único. Por conta disto eles são difíceis de se lidar, sendo muito egoístas em seus objetivos e prejudicando até mesmo aliados para chegar aonde desejam.

O Abraço: Os Baali também realizam um terrível rito de Abraço. Assim como os Ananke, são completamente desumanos. O Baali captura seu mortal e leva-o a um local que ele preparou. Lá haverá um grande poço, cheio de dezenas de corpos em decomposição. O Baali drena o mortal até quase a morte e joga-o em cova. Em apenas um dos cadáveres, os Baali escondeu seu sangue dentro de um dos corações dos cadáveres. Se a vítima conseguir encontrar o coração antes de morrer e beber o sangue, ela é considerada digna de se tornar Baali. Ironicamente, isso torna os Baali o único clã que regularmente dá à vítima a escolha de se tornar um vampiro ou morrer.

Criação de Personagem: Os Atributos Sociais são primários, com os Mentais secundários. Os Baali são criaturas sociais em primeiro lugar. Furtividade é uma Habilidade desenvolvida em cada Baali recém abraçado, pois eles necessitam de se misturar entre os mortais e agir nas sombras. Os conhecimentos são muito comuns, principalmente os Acadêmicos, Filosofia e o Ocultismo. A Lábia é um talento especialmente valorizado. A maioria dos Baali segue a Filosofia dos Pecados. Dificilmente um Baali segue Humanidade ou qualquer Filosofia benigna. Alguns deles preferem morrer a seguirem o caminho do bem.

Refúgio: Os Baali preferem locais de cultos abandonados, profanando altares com rituais blasfemos. Eles se reúnem em cultos em torno de si, convertendo gradualmente os mortais à adoração de poderes sombrios e antigos que conseguem utilizar conforme os séculos. Muitos Baali tentam personificarem-se como divindades malignas ou servos de tais divindades e apresentarem os mortais ao infernalismo.

Aparência: Rejeitados por todos, os Baali devem se misturar ao ambiente e, assim, vestir-se de maneira mortal. Suas roupas geralmente são de boa qualidade e seus anciões carregam cicatrizes de rituais sem sentido, relíquias carnudas de anos mortais passados na ignorância. Os mais jovens podem confundir membros antigos dos Baali como Tzimisces desumanos. Não é por menos que alguns Tzimisce são chamados de demônios assim como os Baali.

Esteriótipos

• **Salubri**: Eles tentam destruir-nos porque não aguentam o fato de nós termos superado-os.

• **Assamitas**: Em Cartago, lutaram ao nosso lado sem ao menos saber que foram convertidos ao nosso caminho. Basta pagar e eles esquecem de sua honra.

• **Brujah**: Não há melhor companheiro do que a paixão e fúria de um Brujah. Eles são tudo o que a nossa liberdade prega.

• **Setitas**: Somos extremamente parecidos e mesmo assim eles insistem na inimizade. Não pode haver lugar para dois profanos e com certeza nós também não daremos este prazer a eles.

• **Lasombra**: Nós também servimos às trevas, a diferença é que assumimos nossa serventia.

Brujah Verdadeiro

"Não há melhor professor e tutor do que o tempo, pois os maiores desafios da vida e não vida são superados apenas por analisá-lo e contemplá-lo. Sente e verá."

A história dos Brujah Verdadeiro é a mesma que a dos Brujah, embora seu ponto de vista seja diferente. Para eles, Troile não é seu Antediluviano. Na realidade, eles acreditam que seu Antediluviano foi traído e diablerizado por sua própria cria porque Troile acreditava ser destratado e pouco privilegiado simplesmente porque não tinha paciência para entender o tempo. Como vingança, optou por trair seu criador. Apenas após isto o clã se dividiu, com os vampiros lógicos e desapaixonados de um lado e os furiosos e emocionais do outro.

Tendo abandonado a Disciplina de Temporis, assinatura do clã, e tendo que se conformar com a crueza da Rapidez, os seguidores rebeldes estavam com ciúmes e temor de seus irmãos leais. Os ladrões pediram paz, alegando que ambas as metades do clã seriam iguais. No entanto, eles abraçaram com muito mais frequência do que os vampiros leais, abafando-os tanto em número quanto em volume. Isto foi o suficiente para realizar um golpe. Grandes confrontos foram gerados e embora os Brujah Verdadeiros fossem mestres do tempo, as táticas corruptas de seus irmãos, pegando-os desprevenidos, antes que pudessem realizar qualquer ataque e em maior número, os Brujah foram pouco a pouco destruindo a linhagem. Com o tempo, os Brujah Verdadeiro foram forçados se esconderem sombras, esquecidos e marginalizados.

Por conta disto, com o tempo, os Brujah Verdadeiro passaram a se ocultar. O proveito deles na realidade foi justamente graças a esta ocultação, pois eles passaram a ter tempo de estudarem a história de forma mais atenta. Alguns até mesmo o fazem se passando pelos Brujah e fingindo os comportamentos dos membros mais recentes da família enquanto estudam os acontecimentos históricos.

Aos Brujah Verdadeiro, Cartago foi um pêsame. Embora eles sejam adversários de seus colegas Brujah, a ideia de uma cidade em paz, que mortais e cainitas convivem é um sonho já há muito tempo esquecido e que os Brujah Verdadeiro queriam recriar desde a Segunda Cidade.

Os Brujah Verdadeiro vez ou outra passam pelos esquecidos impérios da humanidade. Na antiga Suméria, a Aquemênida, a Babilônia, até o Egito antigo são os focos de maior prioridade de estudos entre estes Brujah. Recentemente, Cartago tem se tornado foco de estudos dos mais corajosos. Após a sua queda, o local ficou completamente abandonado e destruído. Vez ou outra algum mortal se estabelece por lá ou algumas vilas tentam algum projeto de reconstrução. Os destroços de Cartago se mantém ainda, como memórias de uma antiga cidade que reinventou-se. A única ressalva que transparece tristeza aos Brujah Verdadeiro é o fato de que seus irmãos se permitiram ser manipulados.

Apelido: Sábios, Arcaicos (perjorativo)

Disciplinas: Potência, Presença e Temporis

Fraqueza: Os Brujah Verdadeiro tornam-se frios logo após seu Abraço (se já não eram) e isso só piora com o passar dos anos. A dificuldade de todos os testes de Consciência e Convicção é aumentada em dois (máximo 9). As classificações de compra em Consciência, Convicção e Filosofias custam o dobro dos custos normais de experiência.

Refúgio: Os Brujah Verdadeiro costumam se esconder perto de áreas de atividade acadêmica ou perto de locais de importância histórica, dependendo das tendências do proprietário. No entanto, enquanto procuram a verdade sobre seu passado, um membro desta linhagem pode localizar um refúgio em quase qualquer lugar, contanto que seja vantajoso para aquele tempo. Não importa onde esteja seu refúgio, os visitantes do local de descanso

de um Brujah Verdadeiro ficam impressionados com o quão atemporal o refúgio parece. Estátuas, documentos, arte e muito mais podem estar em exibição como convém aos estudos do proprietário. Dependendo do domínio de Temporis do Brujah Verdadeiro, alguns ou todos esses itens podem ser protegidos da devastação do tempo, então o Sábio pode descobrir quaisquer segredos sobre aquele artefato, congelado no tempo.

Antecedentes: Estes Brujah raramente Abraçam, e apenas o fazem quando for um benefício claro para eles. Enquanto a linhagem como um todo sabe que seu pequeno número atrapalha sua causa, eles se recusam a Abraçar por qualquer coisa que não seja lógica fria. Fazer o contrário é trilhar o caminho do que eles chamam de "ralé" Brujah, o que é um anátema para eles.

Quando um Sábio decide Abraçar, ele julga a capacidade de uma cria em potencial para o pensamento racional, a aplicação da lógica e a habilidade notável em acadêmicos. Estas características são o que verdadeiramente atrai a ateção de um Brujah Verdadeiro. Gênero, nacionalidade, religião ou outros fatores são irrelevantes para o senhor, exceto um: Nenhum Brujah Verdadeiro Abraçará um mortal que não tem a habilidade de manter suas emoções sob controle.

Criação de Personagem: Atributos mentais e conhecimentos são quase sempre primários. Os Brujah Verdadeiros que se infiltram em ruínas antigas geralmente também têm Atributos Físicos respeitáveis. Independentemente do foco, Acadêmico, Ocultismo e Filosofia são usados com frequência. A maioria dos Brujah Verdadeiro também ensina sua progênie como se defender caso seja necessário.

Organização: Os Brujah Verdadeiro não possuem mais uma organização estável. A queda da linhagem transformou-os em andarilhos solitários. É muito difícil ver mais de um Brujah Verdadeiro em uma cidade, com exceção de Senhor e cria. Embora seja uma raridade, quando Brujah Verdadeiros se encontram, é capaz de colaborarem e debaterem juntos sobre seus estudos. Alguns comparam teorias e ficam juntos por um determinado período de tempo até ficarem satisfeitos com os resultados.

Em outros casos, os Brujah Verdadeiros até mesmo trocam artefatos se necessário para o andamento dos estudos sobre o tempo. Se um obtiver alguma espada da antiga Suméria e outro uma adaga egípcia, é provável que ambos debatam sobre a raridade e valor dos artefatos.

Esteriótipos

• **Assamitas**: Seu raciocínio é comum com o nosso, embora tenhamos meios diferentes de empregar nossos pensamentos.

• **Brujah**: Eles afirmam estarem no lado correto, mas mesmo ladrões também podem ser roubados. Um dia, o tempo mostrará a verdade.

• **Capadócios**: Nós estudamos o tempo. Eles estudam a morte. Ambos temos nossas fixações e posso dizer que admiro a morte, pois em alguns momentos ela se prova mais enigmática que o tempo.

• **Gangrel**: Sua bestialidade pode ser compensada pelo valor de sua compahia. São muito talentosos na arte da sobrevivência.

• **Ventrue**: Muitas vezes eles se portam como guardiões dos cainitas. Mas raras as vezes são as que eles realmente agem desta forma.

• **Seguidores de Set**: Converse com eles e pensará que são seus melhores amigos. Analise-os e descobrirá que tudo não passa de uma casca de mentiras.

• **Malkavianos**: De todos os cainitas, é possível admitir que uma conversa sobre o tempo com um Malkaviano poderia ser muito frutífera.

• **Ravnos**: Como nós, alguns deles possuem objetivo e outros, não. Apegue-se aos que possuem.

Filhos de Osíris

"A salvação não é segredo. A salvação está dentro de todos, basta com que queiram buscá-la. Mas claro, ela deve ser conquistada e não herdada ou roubada."

Se há o mal no mundo, deve haver o bem. Se existem Setitas, então haverá uma contraparte, um outro lado da moeda e este lado da moeda são os Filhos de Osíris. Enquanto os Setitas clamam a destruição do mundo, os Filhos de Osíris clamam a salvação, ensinando as crias de Caim a ascenderem à Golconda. Mas não sem motivos, na realidade eles acreditam no mito entre o Deus Set e seu irmão, Osíris.

O mito diz que no antigo Egito, há milênios atrás, viviam dois irmãos: Faraó Osíris e seu irmão mais novo, Set. Osíris era um governante sábio, mas Set era invejoso, cobiçando tanto a coroa quanto a esposa de Osíris, Ísis. Fazendo uma barganha sombria com a divindade Apep, Set se tornou um demônio não vivo com grande poder para que ele pudesse derrubar seu irmão. Com o coração pesado, pois ele ainda amava seu irmão, Osíris orou a Rá para lhe dar o poder de livrar sua terra desse novo mal. Rá respondeu concedendo a Osíris dons divinos, mas também amarrando-o à escuridão para que Osíris pudesse servir para sempre como representação de Rá à noite. Quando os dois irmãos entraram em confronto, mesmo Rá não conseguiu igualar Apep e Osiris foi derrubado, morto e esquartejado por Set. Set pegou cada uma das partes do corpo de Osíris e espalhou pelo Egito, para que não houvessem chance de remontar-se.

No entanto, Set não tinha contado com a esposa de Osíris, pois Ísis era uma grande feiticeira que decidiu reconstruir o corpo de seu marido inteiro novamente. Após fazer uma grandiosa peregrinação pelo Egito, ela reuniu cada parte restante e teve sucesso às custas de qualquer filho que eles ainda pudessem ter, já que Osíris não podia mais criar vida. Mesmo após a derrota, o Faraó permaneceu sábio oferencendo chance à todos e o poder do perdão. Algumas criaturas amaldiçoadas como Set o procuraram voluntariamente em um esforço para curar suas almas com a luz de Rá e ainda hoje procuram. Osíris atua como um professor, ensinando como atingir a redenção, Osíris é a esperança de uma redenção durante as infindáveis noites cainitas.

Embora os Filhos de Osíris contem esta versão dos fatos, óbiamente os Setitas têm sua própria versão e nesta, eles estão corretos. Outro fator curioso é que muitos Setitas acreditam que por esta história, Caim possa ser apenas um mito ou lenda, já que é muito semelhante à história de Caim. Existem vampiros que confabulam a correlação de ambas as histórias, ligando os fatos entendendo um pouco mais sobre a história dos vampiros.

Na noites atuais do império, os Filhos de Osíris geralmente se centralizam no Oriente Médio, embora possa ser possível encontrá-los no Ocidente. A Hispânia pode ser uma região mais acessível a eles, mas não espere encontrá-los na Britannia. Eles não andam pelo império de forma frívola e espalhando os segredos da Golconda para os primeiros que eles vêm. Primeiro, aquele que busca salvação é analisado e se provado que ele está verdadeiramente buscando por redenção, então os Filhos de Osíris provavelmente o ajudarão. Não confunda, pois eles não recrutam novos cainitas ativamente, como uma religião, eles os auxiliam apenas. A provação vêm depois a depender do interesse daquele cainita que veio lhes pedir ajuda.

Os Filhos de Osíris não são tão numerosos quanto os Setitas, embora possam chegar próximos. De tempos em tempos eles recrutam novos cainitas com maior frequência para combates às maldades de seus irmãos Setitas. Não é como se fossem matar seus irmãos, embora ser um Filho de Osíris não impeça disto, mas eles sabem que não podem deixar a corrupção de seus irmãos se espalhar e após a queda de Cartago, muitos vampiros vieram procurá-los, buscando por afago e conforto, após terem presenciados os horrores causados pelos Baali.

Apelido: Penitentes, Faraós (perjorativo)

Refúgio: Embora sejam bondosos e busquem auxiliar na redenção dos cainitas, não é possível fazê-la sem causar certo alarde. Por conta disto, Príncipes em Roma costumam expulsá-los das cidades ou caçá-los enquanto seus irmãos Setitas auxiliam neste processo. Ninguém precisa de um cainita ensinando a Golconda para os mais jovens. Isto obriga, embora eles já tivessem este comportamento, a reunirem-se em grupos. Se há um Filho de Osíris na cidade, então devem haver dois ou três com ele.

Geralmente eles se refugiam em lugares comunitários ou calmos, onde possam ter paz. Quando se estabelecem por lá, eles transformam seus refúgios em locais de calmaria. Alguns acreditam que isto é algum tipo de feitiçaria enquanto os mais conhecedores sabem que se trata de sua Disciplina Bardo. Além de tudo, quando se alimentam, preferem humanos fortes e resistentes ou animais. Os Filhos de Osíris também não obrigam ou roubam sangue de humanos, eles pedem.

O Abraço: Um Filho de Osíris não pode Abraçar, e recrutar ativamente outros clãs para sua seita. Ainda assim, outros podem procurá-lo, geralmente um Cainita que está desesperado com a escuridão de sua existência e ouviu falar do Filho de Osíris como um buscador da Golconda. Tal penitente pode ser de qualquer clã. Não espere que Setitas farão isto, porque não acontecerá.

Disciplinas: Bardo e outras duas principais da linhagem original.

Fraqueza: Fraqueza do clã original ainda se mantém. Além disso, o rito de iniciação para entrar na seita torna o sangue de um novo recruta infértil e ele não é mais capaz de Abraçar.

Organização: Embora tenha crescido com tantas guerras traumatizantes, isto não significa que os Filhos de Osíris são super populosos como Nosferatus. Digamos que poderia ser uma raridade encontrá-los e atualmente é apenas difícil encontrá-los. Isto abre espaço para que consigam se organizar em algumas cidades que possuem templos de Osíris. Por lá, eles se reúnem com seus seguidores mortais para entrar em comunhão e trocar experiências.

Embora muitas cidades não possuam templos de Osíris, isto não é um problema. Eles fundam cultos em adoração a Osíris. Não necessáriamente precisam ser em templos e se necessário eles fazem de seus refúgios seus templos e aos poucos constroem vínculo com os mortais de forma com que reformem seus refúgios a parecerem realmente templos.

Não existe uma unidade ou organização central entre os Filhos de Osíris, que comanda a tudo e todos. Existem rumores de que o mais antigo deles está em contato com o próprio Osíris e aqueles que chegam à Golconda podem conversar ao menos uma vez com Osíris, gerando uma grande expectativa e objetivo na seita de conseguir este feito.

Esteriótipos

• **Assamitas**: Embora justos e honrados, seus recentes costumes de beber o sangue de seus adversários têm sido terríveis.

• **Brujah**: Pobres enganados. No passado seus objetivos eram respeitáveis, uma pena ver no que se tornaram.

• **Capadócios**: Sua recente luta em proteção dos cristãos é uma grande decisão. Embora seus métodos de estudar a morte sejam desconfortáveis.

• **Lasombra**: Eles adoram as trevas. No fundo, não estão muito distante dos Setitas. Só não admitem isto.

• **Salubri**: Eles buscam o mesmo propósito que nós. Admiramos seus feitos.

• **Setitas**: Eles nos invejam, assim como seu progenitor invejava Osíris. Não há problema se nos pemitirem curá-los.

• **Baali**: Mesmo entre as trevas, é preciso ter luz. Nós seremos a luz para que eles sejam guiados em seu caminho. A chance de redenção deve existir para todos.

Gangrel Grego

"Não somos muito diferentes de nossos irmãos Gangrel.
Nós só nos adaptamos a um novo ambiente."

Membros da família Gangrel sempre esconderam-se nas cidades. Deste os tempos antigos eles o fazem, agindo como Nosferatus. Mesmo assim, houveram aqueles que se rebelaram contra este tipo de comportamento. E foram os Gangrel Grego. Enquanto seus irmãso selvagens costumavam ser bestas que viviam próximos aos bárbaros em tribos ou aldeias, se escondendo ou até mesmo isolavam-se completamente da civilização, os Gangrel Grego foram uma parte da família que optou por tentar a não vida entre os grandes filósofos, antes mesmo do Império Romano ser o que é hoje.

Esta história começa há cerca de quatro ou cinco séculos atrás quando as grandes personalidades começaram a surgir e atrair a atenção de todo o mundo conhecido da época. Péricles o Sábio, Alexandre o Grande, Ciro II, Xerxes e outros como os grandes filósofos foram a principal razão dos Gangrel tomarem a iniciativa de se juntar à grande civilização.

Na época, os Gangrel eram divididos entre muito afastados da civilização ou escondidos da civilização. Era uma raridade ver um membro da família dentro de alguma cidade, para não dizer impossível. Porém, o mundo civilizado tinha tanto a oferecer quanto a natureza tinha, os Gangrel que já viviam nas cidades atraíram seus irmãos de fora para adaptarem-se a este ambiente. Eles haviam cansado de se esconder nas sombras e era o momento de mostrar a verdadeira face, pois sentiram que estavam perdendo o grande momento da humanidade acovardando-se.

Durante o período helenístico, um pouco antes da invasão romana, estes Gangrel conseguiram contribuir para a atração muitos outros da região da Tessália, ao menos. Eles aprenderam filosofia com os melhores filósofos, eles estudaram e debateram nas mais conhecidas escolas de filosofia e com isto passaram a criar certa paixão pelo conhecimento e pelo estudo, algo completamente contrário ou diferente de seus irmãos selvagens.

Embora isto não os tenha feito perder o instinto de caça, pois algumas coisas não se perdem, os Gangrel desgostaram da atitudes destes cainitas. Aos Gangrel, este comportamento não compete. O dever de um membro da família é sobreviver, é ser um caçador e filósofos não são caçadores. Diante deste ponto de vista, os Gangrel Grego rebatem que continuam como caçadores, embora caçadores de humanos ou outras criaturas dentroe de um ambiente que comumente os Gangrel não estariam adaptados: As cidades.

A invasão romana dispersou os Gangrel da Tessália fazendo com que fossem para Bizâncio procurar espaço por lá. Poucos foram os que buscaram futuro no Ocidente e poucos foram os que conseguiram êxito. Apesar de serem marginalizados por seus irmãos Gangrel, uma vez que eles não compreendem este tipo de comportamento, os Gangrel Grego na realidade são seus maiores aliados, pois enquanto Roma invade as terras dos bárbaros, eles estão dentro da política romana tentando fazer a diferença para que seus irmãos não sofram. E vez ou outra eles conseguem ajudar muito aos mais jovens que se vêem capturados pelo exército romano.

Os Gangrel Grego não tem um propósito iluminado de existência assim como seus irmãos Gangrel. Porém eles utilizam os propósitos momentâneos para se movimentarem nas cidades. Se eles precisam de algo, eles buscam. Se necessitam de ajuda, eles pedem. Se precisam fazer algum serviço a uma figura importante, eles fazem. Eles agem de maneira simples e não procuram complicações, mas soluções.

Atualmente existem membros da linhagem espalhados pelo Ocidente e vez ou outra é possível encontrá-los metidos em tramóias políticas, como figuras um pouco influentes de alguma área da cidade ou

às vezes, moribundos que andarilham pelo império. De qualquer forma, eles apresentam o mesmo perigo que seus irmãos e o último desejo que você deve ter é conseguir a inimizade deles, seja com um Gangrel Grego ou com um Gangrel selvagem.

Apelido: Civilizados, Cães (perjorativo)

Disciplinas: Animalismo ou Rapidez, Ofuscação e Metamorfose.

Refúgio e Presa: Quando estão com fome, eles procuram o alvo ideal, geralmente saudável, com o físico em dia e bem alimentado. O alvo é tratado como uma presa, sendo seguido e encurralado. Eles manipulam para que o alvo caia em sua armadilha, como um beco ou um lugar afastado da cidade grande. Assim que encurralam, eles avançam com ferocidade em cima de sua presa. Existem aqueles que drenam completamente suas presas e aqueles que as deixam vivas. Não quer dizer que eles tenham sempre que caçar, mas preferem, quase como um instinto natural.

Enquanto ao refúgio, os Gangrel Grego procuram locais populosos, mas pertencentes à classe da plebe ou mercadores. Eles gostam de se misturar entre multidões, quase como se fosse a camuflagem deles. Eles também utilizam seus refúgios como locais estratégicos para saberem o que acontece na região, como estão suas presas e o que os cainitas fazem por ali.

Aparência: Como caçadores, eles se camuflam de acordo com o local. Se necessário, se vestem como a plebe ou como os patrícios.

Criação de Personagem: Por estarem na cidade, os Gangrel Grego privilegiam o que for adquado ao momento. Geralmente Sociais em Atributos primários, embora tenham aqueles que utilizem Físicos como primários, mantendo o costume da família. Atributos Mentais quase sempre são secundários. As Habilidades privilegiadas por eles tendem a ser Manha, Lábia, e Furtividade para caçarem. Normalmente os criadores que sabem lutar ensinam as suas crias a como se defenderem, uma vez que a Metamorfose lhes permite lutar em a necessidade de armas. Os Conhecimentos privilegiados são Acadêmicos e Filosofia.

Antecedentes: Geralmente homens e mulheres saudáveis que se envolvem de alguma maneira com a cidade. Mercadores, senadores, soldados, criminosos podem ser potenciais alvos justamente por conhecerem as cidades com a palma de suas mãos.

Organização: Normalmente estes Gangrel se reúnem quando existem mais de um na cidade. Em Bizâncio, por exemplo, eles possuem uma seita própria de debates, decisões da linhagem e trocas de experiências, onde só participam membros da família. Eles tendem a ser fechados quanto a assuntos particulares e difícilmente vão revelar assuntos como estes. Mas normalmente decidem seu destino sozinhos.

Esteritótipos

• **Assamitas**: Procuramos ser tão bons quanto eles são na arte da caça urbana.

• **Brujah**: Caçadores não podem ser descontrolados. Esta é a grande falha deles.

• **Brujah Verdadeiro:** Ótimos tutores quando o assunto é filosofia. Péssimos quando o assunto é sobrevivência. Ainda sim, boas companhias.

• **Gangrel**: Precisamos resgatá-los de sua ignorância, pois ainda são nossos irmãos, mesmo que pensem que somos traidores. É questão de tempo até que vejam que somos seus maiores aliados.

• **Seguidores de Set**: Sua camuflagem só engana aos tolos. Não sei decidir-me se admiro sua capacidade de frieza e de planos a longo prazo ou se os odeio por despenderem tempo com crendices inúteis.

• **Nosferatu**: Quando dois sobreviventes se juntam, não há problemas. Mas quando um deles é egoísta, então o embate é acirrado. São bons companheiros, embora quando seus assuntos envolvem sua família, o abandonam em questão de tempo.

Mithraístas

"Vira-te cotra mim e verás o poder e luz de meu Deus. Pois lutarei enquanto tiver forças em meu corpo, servo de Ahriman."

O Mithraísmo chegou em Roma há pouco tempo com o Ventrue Mithras. Na época, Roma passava por uma transformação, pois um dos grandes generais Júlio César estava conquistando grandes territórios na Gália.

Mithras trouxe o Mithraísmo como uma religião entre os soldados romanos, não apenas como forma de inspirá-los, mas de doutriná-los. Isto porque Mithras apaixonou-se pelo exército romano e em um acordo com Camilla, Pater Patrie de Roma, conseguiu espaço aos poucos para mostrar a força que sua seita poderia ter.

Diferente do Cristianismo, o Mithraísmo é extremamente organizado com castas e patentes que compõe a hieraquia da seita. Eles não se encaixam exatamente como uma linhagem, mas como uma seita em que apenas vampiros Ventrue ou mortais transformados diretamente em Mithraístas podem entrar. Além de tudo, eles possuem uma estrutura muito bem definida, embora propositalmente dificultosa para que neófitos não atinjam patameres invejosos. Claro, os neófitos não sabem disto.

O Mithraísmo é extremamente presente no exército romano. Enquanto o cristianismo cresce entre a plebe, o Mithraísmo se mantém firme e forte entre os militares que rezam vigorosamente para que o Deus Mithras os proteja em confronto contra as hordas de bárbaros.

O Mithraísmo é uma vertente do Zorosatrismo cultuado pelos antigos persas. Mithras protege das trevas aqueles que rezam para ele, garantindo-lhes suas habilidades fervorosas durante as batalhas e é justamente por este fato que os militares aprenderam a cultuá-lo. Segundo o que os mithraístas pregam que Mithras é o Deus da Sabedoria e filho de Ahura Mazda, Deus da Luz.

Apelido: Iluminados, Mithraístas
Disciplinas: Fortitude, Feitiçaria Mithraica e Presença.

Organização: O primeiro fator que deve-se lembrar é que o Mithraísmo não era uma religião ligada a apenas cainitas. Humanos de todas as idades participavam, embora os cainitas tenham se infiltrado no culto aos poucos, criando organizações secretas dentro da própria seita.

Normalmente mortais que conseguiam entrar na religião participavam dos rituais mensais ou semanais em culto ao Deus Mithras. Todos os presentes eram obrigados a beber a Divina Sanguis (o Sangue Divino) para que pudessem chegar à iluminação em um coro único enquanto oravam. Apenas assim que eles estariam na mesma sintonia da divindade para que ele pudesse ouví-los. Estes rituais poderiam ser frequentados por qualquer um, não importasse a idade, embora mulheres não fossem admitidas ao rito.

Aos cainitas, a hierarquia funcionava de forma diferente. Os Mithraístas poderiam abraçar diretamente um mortal selecionado como um cainita ou poderiam recrutar um cainita, Ventrue ao culto. Muito raramente cainitas que não fossem Ventrue eram recrutados ao Culto de Mithras. Abraçar um novo cainita diretamente como um Mithraísta exigia uma série de observações e preparações enquanto um cainita recrutado precisaria apenas passar por algums provações e ritos. Após o Rito de Aprovação, os Mithraístas acreditam que entram em uma sintonia quase divina, aponto de conseguirem conectar-se com a própria divindade que lhes concedem poderes. Apenas a partir daí que eles estão autorizados a aprender as Feitiçarias Mithraicas.

A hierarquia é estabelecida justamente no quanto um Mithraísta é capaz de entender sobre a divindade

e sobre o Culto. Isto inevitávelmente leva tempo e os mais velhos do culto são, geralmente, os sacerdotes mais respeitados.

A Hierarquia é dividia entre nove patamares, sendo o sétimo patamar a última escada para que atinja a mesma elevação que Mithras. O oitavo e nono patamar representam a aliança com o Deus Mithras e a partida para um novo plano. Os patamares são atingidos conforme um Mithraísta aprende sobre as feitiçarias, pois quanto mais ele domina os poderes de Mithras, melhor compreende o que é estar com Mithras. Pouco é falado sobre os demais patamares, pois a maioria dos mais jovens se encontram apenas entre o primeiro e o quarto patamar. Cada patamar tem uma função dentro do Mithraísmo e a partir do quinto patamar, as informações e conhecimentos ficam tão obscuros que exige uma investigação avançada para saber quais são os encargos deles.

• Primeiro Patamar: Iniciado. O iniciado têm como única obrigação aprender e se dedicar ao Culto de Mithras, obedecendo aos mandos dos mais velhos.

• Segundo Patamar: Adjutor. O adepto tem o dever de colocar em prática o que aprendeu, auxiliando aos Iniciados e espalhando o conhecimento sobre Mithras a aqueles que buscam por sua iluminação.

• Terceiro Patamar: Adepto. O papel de um Adepto é coordenar cultos e ritos ou auxiliar a um Sacerdote de maior elevação. Sabe-se que um Adepto já tem propriedade e conhecimento suficiente para poder proferir cultos a Mithras. O Adepto também atua na proteção e auxílio dos mais jovens, quando precisam de ajuda nas dificuldades que enfrentam entre os cainitas.

• Quarto Patamar: Sacerdote. Neste patamar, o Mithraísta realiza os rituais mais importantes como os Ritos de Abraço, de Admissão e bênçãos. Ele também administra os templos de reunião dos Mithraístas e ensina aos mais jovens, dando grande parte do suporte que um Adepto ou Iniciado precisam. Ele também aconselha e atua como um Patrono em momentos de necessidade. Muitos jovens, quando envolvis em problemas procuram o conselho de um Sacerdote. Os Rituais de Aceitação são realizados para jovens recém abraçados como Mithraístas enquanto Rituais de Admissão são para Ventrue que se provaram merecedores da luz de Mithras e foram convertidos.

• Quinto Patamar: Mestre. Estes estão entre os mais importantes conhecidos. Mestres normalmente administram os Cultos Mithraícos, tomando as decisões principais das seitas. Eles aprovam e vetam qualquer decisão que desejarem e tem poder máximo para comandar, elevando ou subtraindo o cargo de algum devoto incompetente. Além de tudo, eles são os juízes que decidem quando um Mithraísta está pronto para passar para o próximo patamar.

• Sexto, Sétimo, Oitavo e Nono Patamar: Sendo patamares de pouquíssimo acesso, talvez apenas membros do Quinto Patamar saibam o que um Membro do Sexto Patamar faz, mas não adiante. Os Mithraístas insistem em manter o mistério completamente aparente para que engraçadinhos não pensem que podem ter mais poder do que os valorosos e mais fiéis servos de Mithras. É especialmente difícil de chegar ao Sexto Patamar e sabe-se que apenas membros do Sexto patamar podem admitir outro como Sexto e apenas membros do Sétimo Patamar admitem um novo membro. Para alguns, estes patamares são inalcançáveis.

Normalmente, quando um Mithraísta aprende uma feitiçaria nova, ele possui um tempo de teste em que será colocado à prova. Seus conhecimentos, suas habilidades são provadas para o Conselho Sacerdotal que analisará a preparação daquele cainita. Sabe-se que o Conselho Sacerdotal é composto por sete cainitas, sendo três membros do quinto patamar, três do sexto patamar e um do sétimo patamar. Não se sabe qual patamar pertence o oitavo, mas acredita-se que ele tem o dom de conversar com o próprio Mithras. Se o Mithraísta conseguir se provar capaz, ele poderá subir na hierarquia e ganhar mais influência dentro da Seita. Embora se falhar, ele ainda poderá utilizar

sua feitiçaria e terá tempo de se prepara até que possa realizar o teste novamente. Este teste envolve vários conhecimentos diversos sobre o que é o Mithraísmo, a compreensão dobre Mithras, Ahura Mazda e Ahriman e sobre seus poderes.

Abraço: Os Mithraístas são extremamente seletivos com o Abraço. Eles escolhem a dedo seus candidatos e muitas vezes analisam absolutamente tudo o que puderem da vida daquele pretendente. Isto porque querem ter certeza das convicções, da condição de vida, da habilidade militar, da sabedoria e do carisma do alvo. Normalmente são militares que já estão em pelotões romanos, que conseguiram bastante prestígio em batalhas e que estão no auge, não só de sua beleza como de suas habilidades físicas. Eles são as exceções dos exércitos romanos.

O fator principal para esta seleção durante o abraço é porque eles crêem que os mortais abraçados são escolhidos diretamente por Deus Mithras. A análise da vida daquele mortal é essencial para o processo do Abraço pois é apenas após esta análise que eles acreditam receber a intuição. Não é como se os membros tivessem em contato com o Deus Mithras, mas é como se após a análise eles acreditarem que sua decisão final é uma intuição vinda diretamente de Mithras. Difícilmente os Mithraístas abraçam homens idosos porque acreditam que estes já estão muito próximos da escuridão de Ahrimã. Eles já presenciaram tanto no mundo que difícilmente vão conseguir alcançar a iluminação de Ahura Mazda.

O Ritual de Aceitação: Quando os mortais são escolhidos, o Mithraísta será realizado pelo Sacerdote local. Normalmente os rituais de Aceitação cobram que os membros do Segundo ao Quarto Patamar estejam obrigatóriamente presentes assistindo ao processo de aceitação do jovem.

O rito envolve que o jovem deva andar nú por um túnel no subsolo com todos o observando até chegar à estátua de Mithras. A nudez representa a pureza do corpo, pois o Mithraísta está aberto a recepção da iluminação. Enquanto anda, o chão é preenchido com carvão em brasa, queimando seus pés e ele deverá resistir à dor para que prove a Mithas que sua devoção é completa. Ao chegar na estátua, ele deverá beber uma vasilha de Divina Sanguis misturada com o material em líquido da estátua. Ouro, prata ou bronze. Como fase final, o Mithraísta deverá meditar por uma hora seguida enquanto o Divina Sanguis faz efeito dentro de seu corpo. Ele sentirá incômodos, sentirá a besta saltando de seu peito e deverá lutar contra ela, provando para Mithras que não é servo de Ahriman e que pode sere um soldado na batalha contra o inimigo de seu pai, Ahura Mazda.

O ritual é realizado em um Mithreu, conhecidos como locais de adoração à Divindade Mithras. Normalmente o local iluminado com algumas tochas nas paredes de um túnel que fica no subsolo. Ao meio do recinto sempre haverá uma estátua de bronze, prata ou ouro. Geralmente o material determina a importância do culto local e do poder local. Estátuas de bronze são de menor relevância, o que significa que o culto local é menor e menos influente enquanto uma estátua de ouro, como em Roma, significa grande influência e importância. Quando um Mithraísta deseja saber a importância do jovem, sempre há a pergunta "Qual era a estátua local?". Isto gera uma pequena rivalidade entre Mithraístas.

Criação de Personagem: Mithraístas privilegiam qualquer um dos três Atributos como primários, pois eles vislumbram o talento daquele pretendente. Os conhecimentos privilegiados geralmente são Religião, Acadêmicos e Política. Depois, aprendem Ocultismo e Ritualística.

Em momentos de necessidade, os Mithraítas costumam andar em grupos de dois ou três, principalmente neófitos que estão envolvendo-se nas políticas da cidade e não possuem a proteção direta de seus senhores. Os Mithraístas não costumam prender sua cria por muito tempo, uma vez que estas serão educada pelo Culto de Mithras. Logo, um recém abraçado não precisa andar com seu senhor por um longo período de tempo e é responsável por si mesmo. É como se os recém abraçados fossem libertados do cuidado de seus senhores um ano ou dois anos depois do abraço. Isto permite espaço para que as crianças da noite possam entender desde o início como é a política vampírica.

Refúgio: Mithraístas geralmente possuem um refúgio próprio dentro da cidade, localizado dentro dos próprios túneis contruídos para os Mithreus. Estes locais são protegidos por carniçais e por algumas armadilhas mágicas para impedir a entrada de qualquer instruso. Geralmente eles dormem no mesmo Mithreu, pois consideram-se irmãso. Difícilmente há traição entre Mithraístas.

Fraqueza: Além da fraqueza original de clã, os Mithraístas costumam ser tão doutrinados que ficam completamente Obssecados, quase como uma Perturbação. Eles vivem para os objetivos do Mithraísmo.

Kiasyd

"Se não podemos fazer parte dos sonhos, seremos os pesadelos."

Embora muitos confundam sua verdadeira identidade, os "Kiasyd" são uma linhagem de vampiros com sangue de fada. Qualquer um que sobreviva ao trauma do Abraço ou seja transformado pelo toque de uma fada torna-se um Kiasyd. Esses vampiros meio-fadas sabiam instintivamente que não pertenciam a nenhum lado, e a maioria dos senhores imediatamente se desfaziam de seus "acidentes estranhos". Raros são aqueles Kiasyd que sobreviveram descobriram que poderiam passar sua maldição com o Abraço, criando um novo Kiasyd. A maioria dessas linhagens Kiasyd foram disseminadas entre o império, já que a maioria dos Kiasyd não suportava um contato próximo, pois isto os lembra da aberração que são. Os Kiasyd sempre existiram entre os vampiros, mas sua história enquanto uma organização começou recentemente enquanto os Lasombra estavam em alta como saqueadores do Mare Internum (Mar Mediterrâneo).

Embora sejam considerados aberrações pelos cainitas, os Kiasyd têm alguns conflitos com as fada. Entre elas, a linhagem também é considerada uma fatalidade, mas tem funcionalidade. Por não haver um único criador dos Kiasyd e nem mesmo há alguma organização entre eles, existe uma enorme facilidade em manipulá-los. Por conta disto, as fadas, principalmente aquelas que são caçadas por Ravnos e outros Magos passaram a contratar membros Kiasyd para protegê-las. Alguns artefatos mágicos e outros objetos que eram considerados inúteis para as fadas eram dados para os Kiasyd, o que lhes agregava muito valor. Isto forçou a estes vampiros morressem no lugar das fadas em confrontos mortais.

Atualmente os Kiasyd iniciaram um projeto interessante, que relembrava as ideias dos Tzimisce de criarem famílias. Por serem uma grande raridade e qualquer um poder tornar-se parte da linhagem, a criação de famílias foi uma ideia bem aceita pelos que ouviram. Os Kiasyd mais espertos criaram círculos inteiros de carniçais que viviam dominados e protegiam seus soberanos. Após isto, eles manipulavam os humanos para que estes copulassem. As fadas sempre foram contra tais ideias, embora as proteções dos Kiasyd tivessem se tornado valiosas com o passar do tempo.

Atualmente, não há um líder e os Kiasyd difícilmente se reúnem. Apenas quando muito necessário. Alguns deles até mesmo guerreiam uns com os outros quando fadas que contrataram Kiasyds para protegê-las entram em desacordo. Não obstante, eles são o mais distante do que vampiros poderiam ser da política e mal se importam com isto. Na realidade, a relação dos Kiasyd está mais em encontrarem-se com outros seres sobrenaturais como magos, fadas e lupinos do que com cainitas.

Organização: Três famílias de Kiasyd são conhecidas entre as fadas, magos, alguns cainitas e alguns lupinos. Estas são a Família Martius, Família Hortensi e Família Epidius. As três possuem suas próprias regras e suas tradições. Os líderes de cada família seriam três antigos cainitas que sofreram pelo mesmo processo, embora existem apenas suposições sobre seus nomes.

Crysaledus, líder da Família Martius. Dizem que Crysaledus era fervorosamente um devoto de Marte, Deus da Guerra e que enquanto humano serviu ao exército romano no início da República Romana, quando Camilla ainda era jovem neófito. Ele transformou sua família em militares explêndidos e eles herdam grande parte de pelotões pela península Ibérica, com bastante influência militar e fama. Sua sede é localizada em Toledo.

Ender-Khe-Burat, ou simplesmente Ender é um mistério. Alguns acreditam que sua origem vem diretamente do Oriente. Ele lidera a família Epidius, que atuam como grandes magnatas e políticos em

Bizâncio. Sua sede é justamente em Bizâncio, onde eles procuram deter controle em parte das rotas de comércio. Embora não sejam necessáriamente guerreiros, eles conseguem proteger as fadas por meio de acordo ou influência. Além disto, a família Epidius é a que tem maior envolvimento com os Lasombra. Dizem que há um acordo entre membros dos Lasombra e a família, permitindo até mesmo com que haja um cruzamento entre carniçais Lasombra e os Kiasyd.

Por último e não menos importante, a Família Hortensi trabalha em Roma e em Alexandria. Liderados por Eusébio. Até então, Eusébio é um feiticeiro Kiasyd, o mais antigo que se têm provas atualmente e por conta deste fator é o único que conseguiu dividir influências entre Roma e Alexandria. Eusébio existe aproximadamente desde a formação do Império Hitita. Suas habilidades não se aprofundam na política ou na guerra, mas na feitiçaria e por conta disto sua família é generosamente dominada por ocultistas e estudiosos completos, que buscam utilizar das magias para controlar os feitiços das fadas. Enquanto isto, eles trabalham junto com elas. Acredita-se que eles estão próximos de descobrir como vampiros podem controlar a magia bruta das fadas.

Criação de Personagem: Por ser um acidente, normalmente deve-se utilizar as preferências do clã original. Embora se abraçados dentro das Famílias Kiasyd, os personagem deve priorizar o Atributo primário como o foco da família e secundário como Mentais, sempre. Martius priorizam os Atributos Físicos, Epidius priorizam os Sociais e Hortensi os Mentais e Sociais como secundários.

Disciplinas: Se um o Kiasyd for abraçado fora das famílias, ele aprende Mytherceria e mantém outras duas do clã original. Já um Kiasyd dentro das Famílias muda um pouco o padrão de aprendizado. A Família Hortensi prioriza Mytherceria, Dur-An-Ki e Fortitude. A Família Martius prioriza Rapidez, Mytherceria e Presença. A Família Epidius prioriza Dominação, Tenebrosidade ou Potência e Mytherceria.

Antecedentes: É possível dizer que os Kiasyd possuem uma regra geral e que abrange a todos eles. Esta regra é que todos hora ou outra tornam-se estudiosos, mas antes deste fator acontecer, cada Família prioriza o que for interessante aos objetivos. Eles podem até mesmo abraçar fora da família e transformar o alvo que foi abraçado fora em um Kiasyd, herdando o nome da nova família.

Fraqueza: O vínculo feérico trouxe uma vulnerabilidade em comum com as fadas. O Ferro Frio machuca tanto aos Kiasyd como a fogo fere os Cainitas. Além de tudo, eles devem testar suas virtudes todas as vezes que forem atingidos por tal material para evitar Rotshreck ou Frenesi.

Esteriótipos

- **Lasombra**: Ótimos negociadores, péssimos perdedores. Cuidado, se mostrar a eles o quanto podemos ser sorrateiros, eles farão questão de nos mostrar o quanto podem ser destrutivos.

- **Ravnos**: Se soubessem utilizar sua inteligência como nós utilizamos, eles não precisariam enganar.

- **Phuri-Dae**: Até mesmo entre maçãs podres existe a pureza e honra.

- **Tzimisce**: Suas ideias nos instigaram e floresceram. Quem sabe não os recompensamos um dia.

- **Magos**: Não temos nada contra. Apenas somos pagos para defender nossa mercadoria. Mas entendemos que quando mortais recebem poder demais, demoram até entenderem o seu devido lugar. Este é o caso dos magos.

- **Fadas**: Parceiros de negócios, mas nunca aliados. Sabemos muito bem que as lendas contam maravilhas sobre elas. Mas vire suas costas e logo verá que ao invés de te oferecer uma flor, ela provavelmente oferecerá seu sangue em uma lâmina.

Nictuku

"Corra se puder. Grite se quiser. Implore, mas saiba que não haverá piedade.
Pois minha fome não vê pecados, virtudes ou caminhos.
Minha fome vê saciedade."

Todos possuem inimigos, isto é verdade. Para os Nosferatu não há pesadelo e inimigos piores do que os Nictuku, pois estes são adversários de milênios de existência e que sempre surgem para causar desgraça na vida dos Nosferatus, não importanto quem seja.

Embora os Nictuku sejam conhecidos como uma lenda, entre os Nosferatu esta lenda é realidade. Eles caçam os membros do clã Nosferatu, mas não porque os odeiam. Na realidade, esta é uma das teorias e para entendimento é interessante primeiro conhecer a história deles.

Há milênios atrás, Absimiliard sofria das maldições inflingidas por Caim, condenado à eternidade a ser um monstro. Sua maldição e sua maldade mostrariam ao mundo a sua verdadeira face e assim aconteceria com suas crias. Porém uma das crias de Absimiliard fugiu para terras distantes, abandonando seu terrível senhor e estabelecendo-se em outras terras.

Enquanto os Nictuku permaneciam escravos de Absimiliard e eles passavam pela Jyhad que acontecia na Segunda Cidade, incluindo as Guerras Baali, a Matriarca, cria que havia fugido conseguiu se libertar do Vinculum de Sangue para sempre. Logo, a Matriarca começou a procriar com enormes quantidades de mortais, transformando-os todos em Nosferatus.

Após a queda da Segunda Cidade, a informação de que a Matriarca recriou seus descendentes chegou aos ouvidos de Absimiliard, que se aborreceu e declarou guerra aos Nosferatus. Temporadas de caça entre os Nictuku começaram a surgir, com o objetivo de acabar com todos os Nosferatus. Porém, para a infelicidade de Absimiliard, o tempo de seu sono profundo chegou e assim ele deixou as responsabilidades para suas crias mais leais, para que caçassem todos os traidores que deixaram os Nictuku para tornarem-se Nosferatus e todos os recém abraçados.

Nesta versão da história, contada por alguns poucos que se lembram dela, os Nosferatu não são descendentes de Absimiliard diretamente, mas da Matriarca e por isto, não ocupam o posto oficial de clã. Na realidade eles seriam a linhagem, embora superem em números todos os outros. Entretanto, a ideia de uma guerra declarada pelo Antediluviano foi completamente esquecida pela linhagem com o passar dos séculos, mesmo que busque obter retribuição por ele, de qualquer maneira. O crime foi e ainda é horrível, e os Nictuku vingarão o seu progenitos. Por conta disto eles caçam, matam, comem outros vampiros, mas são mais dedicados e cruéis quando caçam com proeza. Por causa de seus hábitos alimentares, a maioria dos membros de sua linhagem são diableristas, um estado que parecem abraçar em vez de sofrer. Eles são todos, por ordem de Abraço ou por causa do Amaranto, de geração baixa, mesmo neófitos.

Apelido: Famintos, Devoradores

Disciplinas: Auspícios, Potência e Rapidez

O Abraço: Por razões mais conhecidas apenas pela linhagem, eles tendem a escolher os jovens mais bonitos que podem encontrar, pegando particularmente jovens e servos de qualquer aldeia perto de seus refúgios. Embora espécimes saudáveis e capazes sejam ideais, os Famintos privilegiam a beleza acima de tudo, com foco na juventude e na aparência física muito acima do normal. Eles preferem esses jovens apenas no início da idade adulta, a linha tênue entre a criança e o adulto.

Os Nictuku possuem uma grande estranheza, embora poucos os vejam por tempo suficiente para descobrir por quê. Eles têm os olhos arregalados, sua pele muito perfeita, seus dentes muito brancos, seus dedos muito longos e graciosos. Tanto sua fome quanto sua beleza são desumanas.

Além de suas tendências para quem Abraçar, pouco se sabe sobre o que acontece no Abraço, embora certamente eles devam estar famintos por sangue de vampiro a partir do momento em que se transformaram. Essa fome pode levar à violência e, portanto, é provável que todos os Nictuku passem pelo Vinculum de Sangue antes do Abraço ou como parte do processo. Isso se liga à teoria Nosferatu de que eles constroem pequenos cultos em seus territórios isolados. Um pouco antes e depois do Abraço, um treinamento rigoroso começa a preparar os jovens assassinos para caçar e matar resistências Nosferatu.

Fraqueza: Os Famintos sofrem com a incapacidade de obter sustento do sangue dos mortais. Para cada três pontos de sangue drenados, eles ganham apenas um em seu sistema. A Vitae Cainita os nutre normalmente.

Além disso, a idade é difícil e se transforma em seu pior pesadelo. Para cada cem anos desde seu Abraço, os Devoradores perdem um ponto de seu Atributo Aparência. Esse ponto não desaparece, em vez disso, ele se move para qualquer Atributo Físico que possa suportar o aumento. Eles crescem lenta mas curvados, retorcidos e mortais, lentamente envelhecendo grotescos. Na visão deles, a culpa é únicamente dos Nosferatu.

Organização: De todas as informações coletadas, não há indícios de como a linhagem se organiza. Felizmente, existem poucos deles e sua única interação com os cainitas é alimentar ou matar. Além disto, é possível que eles formem pequenos cultos de humanos e jovens vampiros em torno de um ancião central, mas isso é apenas suposição. Alguns Acreditam que o Abraço é uma condição a ser merecida e por isto eles demoram a abraçar. Outros simplesmente clamam que este costume vêm pela seleção apurada deles.

Refúgio: Os Nictuku costumam abrigar-se em lugares que possam ver o nascimento da lua. Por conta disto, a escolha de locais isolados e lugares selvagens próximos o suficiente para alimentar e capturar os futuros vampiros é essencial. Embora algumas vezes eles escolham lugares perigosos para evitar a maior parte do contato. Penhascos, montanhas e locais muito selvagens podem ser alvos. Os Nictuku tem apenas uma única restição e esta está relacionada ao subterrâneo. Por seu ódio aos Nosferatu, eles nunca em sua existência se abrigarão lá.

Normalmente suas presas são os vampiros, mas outras criaturas sobrenaturais funcionam bem. Embora nenhuma apresente o mesmo sabor que um cainita. Os Nictuku obtêm tão pouco sustento do sangue dos mortais que se vêem obrigados se alimentar de vampiros.

Mesmo que sejam caçadores, uma vez que se estabelecem, eles raramente saem de seus refúgios. A forma de manterem-se é justamente sequestrando cainitas mais jovens e fazendo parte de um cativeiro perpétuo, alimentados por humanos ou animais. Nictukus mais velhos costumam mandar suas crias caçarem nas cidades para trazerem alimento, como um leão ordenando seus filhotes.

Criação de Personagem: Mesmo que mortais saudáveis e capazes sejam ideais, os Devoradores privilegiam a Aparência acima de tudo, com foco na juventude e saúde. Normalmente alguns anos antes do Abraço, um treinamento rigoroso começa a preparar os jovens como assassinos para caçar, o que significa que suas Habilidades serão completamente superadas ao fim do treinamento.

Esteriótipo: Assim como os Ananke, os Nictuku não possuem esteriótipos. Para eles, todos os cainitas são iguais quando estão sendo devorados. Alguns gritam, outros choram, outros aceitam, mas não importa. O necessário deve ser feito para que sua fome seja saciada.

Existem teorias de que os Nictuku funcionam como um controle populacional de vampiros, como uma manipulação dos Autarcas, acordando de tempos em tempos para devorar dezenas de jovens e anciões e entrando no sono profundo logo depois.

STRIXES

"As forças superiores sempre guardam um lugar para nós e nós guardaremos um lugar para os desamparados."
- Alexandra, a Primeira.

As Estriges ou Strixes são tão mal vistas pelo império que nem mesmo cainitas toleram sua presença. O termo até mesmo foi aplicado aos cainitas, mas nem sempre foi assim. A história delas parece mais com um conto de fadas ou um mito do que realidade.

Strixes eram bruxas, feiticeiras que utilizavam de seus conhecimentos espirituais e de suas magias entre as tribos gaélicas para trazer prosperidade e esperanças às pessoas. Não quer dizer que elas não eram capazes de causar o mal com suas feitiçarias, mas apenas não desejavam este tipo de energia na vida de ninguém.

A vinda do império destruiu parte das tribos gaélicas e as Strixes foram brutalmente atingidas com tal acontecimento. O Mithraísmo romano jamais permitiria qualquer religião, culto ou crença que estivesse se aplicando à outras divindades desconhecidas e por conta disto, criaram histórias das Strixes como monstros e criaturas da noite que utilizaram suas feitiçarias assim como os vampiros.

Embora tenha sido um boato espalhado pelos próprios humanos, com medo de que as feitiçarias destas bruxas a viessem tomar o império, um Malkaviano arrogante abraçou a primeira delas, como forma de pregar uma peça na bruxa. O Malkaviano não sabia que humanas como estas poderiam ser protegidas por forças superiores e fugiu. Os espíritos que guardavam a mulher salvaram-na das mãos do insano, embora não conseguissem impedir que ela tivesse renascido como cainita. A primeira Strix abraçada é uma lenda. Não há quem saiba a verdadeira geração desta antiga bruxa, mas algumas fontes duvidáveis afirmam que ela possa ser de quinta ou sexta geração.

Sua trajetória foi rápida e sua ascensão também. A primeira Strix batizou-se de Alexandra, e iniciou uma jornada em busca de outras mulheres como ela, para transformá-las e garantir uma chance de marcar a história pela eternidade com sua presença. Alexandra abraça apenas mulheres, embora alguns homens em destaque conseguiram a bênção de seu abraço.

Alexandra era óbviamente, espiritualista. Por conta disto, desenvolveu suas próprias magias cainitas em pról de utilizar as forças espirituais ao seu favor, seja para ajudar ou prejudicar as pessoas. Os espíritos são muito respeitados entre elas e não há dúvidas de que elas são aliadas a estes. É de especialmente comum que Strixes ajudem os espíritos e as forças da natureza em troca de seus poderes. Elas não gostam de utilizar suas forças para obrigar espíritos a fazerem suas vontades e por isto na maioria das vezes trocam favores.

Quando Alexandra foi para o norte, fugindo do império, estabeleceu-se próxima de uma árvore milenar, onde sentiu uma presença muito forte da natureza e espiritual. Lá, junto com suas seguidoras, descendentes e aliadas, criou seu refúgio. Todas as Strixes poderiam procurar por abrigo lá e todas poderiam procurar auxílio espiritual e de umas as outras. Não haveriam portas fechadas para as bruxas.

Apelido: Brixas, Estriges

Disciplinas: Demência ou Auspícios, Magia de Sangue ou Striga e Animalismo

Organização: Embora não pareça que não existe organização para as Bruxas, na realidade elas tem sim uma organização. Existe um lugar ao norte, fora das extremidades do Império Romano, no qual ninguém senão Strixes são capazes de chegar. Dizem que a localização fica na Germânia.

As bruxas não possuem hierarquias com castas, mas possuem um senso de respeito múltuo e equilíbrio. Todas têm voz. Todas devem ser ouvidas e todas têm voto nas decisões da linhagem. Elas são leais umas

as outras e preferem morrer a entregar uma irmã para as presas do inimigo.

A cada dez anos, as Strixes fazem um ritual de renovação de ciclos, onde ajoelham-se perante a uma grande árvore espiritual e pedem por proteções, na presença de Alexandra.

Elas estão espalhadas por todo o norte europeu e em menor número pelo império, embora não seja possível encontrá-las pelo norte da África e próximo ao Oriente Médio ou Ásia. Quando muito distantes de sua terra natal, as Strixes buscam aliar-se umas com as outras, em terras um pouco distantes das cidades, onde possam criar seus refúgios. Isto as ajuda a manterem forças e defenderem-se de seus inimigos.

Geralmente as Bruxas não são rancorosas e estão quase sermpre ajudando as pessoas que necessitam de sua presença. Curas, proteções espirituais ou bênçãos são constantemente dadas pelas Strixes, que atuam como método de comunicação com o outro lado.

Aparência: As Bruxas se vestem de maneira natural, com roupas de couro dos animais da área ou folhagens locais. Quando estão se infiltrando em áreas populosas, mudam suas vestimentas para as comuns, embora não gostem muito disto. É melhor se camuflar do que serem queimadas.

O Abraço: As Bruxas escolhem suas irmãs por capacidade mágica, embora alguns abraços ocorram para salvar mulheres, mesmo que estas não sejam feiticeiras ou acusadas de bruxaria.

Elas possuem um ritual de abraço, onde preparam uma mesa de pedra fria em frente a uma árvore centenária, oferecendo a vida eterna àquela alma necessitada. Então, o abraço é feito da maneira convencional, colocando um gole da vitae cainita na boca do mortal.

Antecedentes: As bruxas priorizam feiticeiras, como já foi dito. Por conta disto, seus Atributos Mentais vêm em primeiro lugar, mas os Físicos e Sociais podem alternar. Nem todas as Strixes são belas, sedutoras e carismáticas justamente porque para sobreviver em ambientes selvagens e fora da civilização ou das cidades, é necessário priorizar a Força, a Destreza e o Vigor.

Muitas delas investem rigorosamente em Habilidades como Sabedoria Popular, Ocultismo, Ritualística e Religião. Estes conhecimentos não fogem do que uma Strix é capaz de fazer e são muito comuns entre a linhagem.

Fraqueza: Além de uma Perturbação, fogo causa o dobro de destruição para Strixes. Todo o dano tomado por fogo é Agravado.

Esteriótipos

- **Assamitas**: Se suas feitiçarias fossem utilizadas com os mesmos propósitos que nós, talvez nos déssemos bem.
- **Malkavianos**: Suas peças irritam a todos, inclusive a nós.
- **Gangrel**: Companheiros que compreendem como nos sentimos, embora sua bestialidade não os torne cordeais conosco.
- **Ravnos**: Não se pode esperar nada de enganadores, embora os sábios e mais velhos desta família possam ser cativantes.
- **Phuri Dae**: Temos propósitos parecidos, portanto simpatizamos com estas.
- **Tzimisces**: Utilizam sua magia para o mal, usurpando a vontade dos espíritos e escravizando as pobres almas que se envolvem em seus caminnhos.
- **Lasombras**: Há algo muito ruim nestes. As trevas habitam em seus corações.
- **Lobisomens**: Os únicos que literalmente entendem como nós respeitamos os espíritos e forças superiores.

CAPÍTULO II
FILOSOFIAS E PENSAMENTOS

"Toda besta tem seu código de conduta. E dentro de todo código, existem as bestas que o seguem."

- Phar'Krat, o Ilusionista

Quase todos os cainitas procuram por meios de sustentarem suas bestas quando atingem certa idade. Isto porque a eternidade é um caminho muito tortuoso e incerto.

Serei mais claro. Todos os vampiros possuem um lado interno que funciona como um grande buraco que é preenchido, mas esvazia constantemente. Nós chamamos de fome e quando um cainita começa a sentir fome, é como se uma Besta interior saltasse de seu peito prestes a agarrar no pescoço da primeira vítima que vislumbrar. Infelizmente isto acontece conosco e é parte de nossa maldição.

Alguns estudiosos que conheceram o Livro de Sangue atribuem o motivo desta maldição a um ser homem, que desceu dos céus para oferecer rendição a Caim. O Primeiro vampiro, orgulhoso, recusou e por consequência foi amaldiçoado com a fome de mil homens. Todos nós, suas crias, teríamos a herança da fome. Pois é. Caim não nos ajudou muito.

Por conta disto, nós podemos ser dominados por esta Besta mística que está internamente guardada em nosso peito e quanto mais nós nos afastamos de nossa humanidade, de nossa racionalidade e senso comum, mais nós nos tornamos escravos completamente bestiais que não se importam com nada senão com saciar sua fome.

Para burlar isto, foram criadas as Filosofias. Filosofias nada mais são do que códigos de conduta tão poderosos que são capazes de afugentar, repreender ou controlar nossas bestas interiores e desde os tempos antigos estes códigos de conduta tem sido ensinados para nós cainitas, para que possamos controlar-nos. Ao meu ver, nada mais é do que uma repreensão mental.

A antiga Cartago sempre procurou entender a Besta em si e alguns Brujah chegaram à conclusão de que a Besta nada mais era do que nós mesmos, como se fôssemos nossos próprios inimigos e que se deixasse-nos levar pela fome, nos tornaríamos criaturas sanguinárias. Por conta disto, alguns passaram a pensar que não há criatura mística em nosso peito e que apenas a nossa mente comandará nosso corpo se assim desejarmos. Sinceramente? Discordo completamente. Quando cainitas estão tomados pela fome, uma força quase sobrenatural assume seus corpos e um instinto bestial os consome por completo. Isto não é mental.

Nossas Filosofias

Filosofias podem ser das mais diversas e das mais simples às mais complexas. A grandiosa maioria delas foram criadas por membros mais antigos, quase milenares e que compreendiam muito bem como é a vida, à ponto de que tal visão pudesse ser desenvolvida.

Não são todos os vampiros que são capazes de criarem suas próprias filosofias pelo "simples" fato de que não tiveram vivência o suficiente para tal. A Filosofia é um código de conduta tão poderoso, tão completo, que é necessário haver vivência para conseguir criá-lo. Para facilitar, é como se você pedisse a uma criança para que ela descrevesse o que é vida. Não dá para fazer isto.

Entende aonde quero chegar? É preciso ter experiência como cainita, conhecer a si mesmo, entender o que é a Besta e ter vivido o suficiente para entender como é ser uma criatura da noite. Por isto um neóftio, a menos que fosse um gênio, jamais poderia criar sua própria Filosofia. Provavalmente daria errado.

Embora não possam ter suas próprias Filosofias, as que já existem são criadas por seus senhores e o lado bom destas características é que cainitas com filosofias iguais, parecidas, tendem a organizarem-se em grupos, seitas, de forma que troquem experiências, conhecimentos e informações que aprenderam conforme os anos passaram.

Geralmente os grupos de Filosofias são muito libertos, permitindo com que qualquer cainita que busque tal conhecimento adentre aos grupos filosóficos para o aprendizado. Existem aqueles que preferem uma provação por parte do jovem neófito que estiver interessados e pedem testes de comprometimento. Os testes são variados e estão de acordo com os interesses do grupo de filosofia.

Diferentemente dos Caminhos Virtuosos, criados em Vampiro a Idade das Trevas e das Trilhas de Sabedoria, criados em Vampiro a Máscara, algumas das Filosofias atuam de forma muito mais reflexiva e menos convicta. A verdadeira motivação é que através da reflexão, um vampiro possa segurar ou permitir seus próprios impulsos, julgando o que faz sentido para sua existência. Isto motivou a criação de uma nova Virtude, a Reflexão e Sabedoria. Reflexão toma o lugar de Consciência e Convicção enquanto Sabedoria toma lugar de Auto-controle e Instinto. Ambas possuem razões e motivações diferentes para existirem, abordadas no Capítulo 4, Criação de Personagens.

Em Vampiro Era Clássica, as Filosofias atuam muito mais como uma sociedade de vampiros atuando racionalmente para encontrar respostas aos seus impulsos. Diferente da Idade das Trevas ou da Máscara, esta época reflete um momento de descoberta sobre quem os vampiros realmente são. Grandes motivadores disto foram os antigos filósofos gregos, já falecidos.

Vivendo a Filosofia

Quando os grupos foram criados, seu objetivo era justamente reunir cainitas com o mesmo tipo de pensamento, podendo estes desenvolverem evoluções da própria Filosofia, compartilhando e ensinando como grupos de estudo.

Não haviam cargos, mas haviam professores que ajudariam as crias mais jovens a compreenderem as Filosofias de forma correta e centrada. Os grupos cresceram com o passar dos tempos e diferentes Filosofias passaram a ser criadas, até mesmo inspirando-se em religiões politeístas.

As Filosofias são opcionais e um vampiro pode escolher adotá-las assim que for abraçado ou manter-se com a Filosofia da Humanidade, que é base para todo vampiro.

Adeptos

Adeptos são vampiros que acabaram de serem apresentados às Filosofias. Eles estão conhecendo os métodos, práticas, ritos e convicções dos cainitas que adotaram aquela Filosofia. Normalmente ainda não aderiram verdadeiramente às Filosofias e muitos chegam a até mesmo duvidarem do que estão praticando. Mas tudo é parte do caminho que devem trilhar até chegarem aonde desejam. Nem todos os grupos são iguais e em alguns, Adeptos podem ser tratados com rispidez ou seriedade. Adeptos normalmente não possuem voz dentro das decisões dos grupos justamente porque são jovens demais. Embora alguns Anciões que tornam-se Adeptos são raras exceções e podem influenciar um grupo todo.

Em termos de jogo, Adeptos possuem de um a três pontos em sua Filosofia.

Tutores

Os Tutores são aqueles que passaram a compreender melhor, já começaram a sentir que são parte de sua filosofia e por à prática. Além do mais, são os que tutelam cainitas novos a aceitarem o caminho, a reconhecerem e praticarem novos conhecimentos que possuem daquela Filosofia e instigam a curiosidade.

Em termos de sistema, Tutores possuem de quatro a seis pontos em sua Filosofia. Estes já sabem todo o básico e tem conhecimento respeitável sobre o que pregam, podendo ensinar sem maiores problemas.

Maiêuticos

Inspirados nas filosofias de Sócrates, os Maiêuticos estão acima dos Tutores. Estes são os que criam dúvidas nos Tutores. Eles instigam o pensamento dos Tutores dando realmente ares de dúvidas sobre o que pregam. Propositalmente o fazem como um teste para que os Tutores consigam avançar ainda mais e sobrepor às descrenças em suas Filosofias. Maiêuticos não realizam este tipo de trabalho com os Adeptos porque eles provocam perguntas que não possuem respostas.

Em termos de sistema, Maiêuticos possuem de sete a oito pontos em sua Filosofias. Estes já passaram bom tempo estudando, compreendendo e evoluindo e sabem quase tudo sobre aquela Filosofia. Isto inclui possíveis questionamentos que não teriam resposta e até mesmo como sobrepô-los com o que entendem sobre a Filosofia. São completamente conhecedores daquilo, emboa não signifique que sejam cegos ao conhecimento que adquiriram.

Mestres

Mestres são o "status" mais alto de alguém que se pode encontrar entre os filósofos. Eles estudaram quase tudo o que podem, atuam no papel de renovar os votos de todos os caintias que aderiram ao conhecimento que eles pregam. Isto inclui renovar e preencher lacunas que com o passar dos séculos ficaram vazias, evitando dúvidas durante o percurso da filosofia.

Geralmente os Mestres trabalham para que todos os seguidores de Filosofia sintam-se completos e bem com o que eles entendem sobre o mundo, trazendo conforto e retirando o sentimento de estarem perdidos ou diferentes do mundo.

Em termos de jogo, Mestres possuem de nove a dez pontos em sua Filosofia e conhecem as regras como ninguém. Os Mestres provavelmente já passaram séculos estudando e até mesmo conhecendo outras filosofias para as compararem com suas próprias convicções e tirarem disto, conclusões.

Eles provocam em si mesmo os questionamentos que Maiêuticos provocam em Tutores. Mas de forma que possam quebrar completamente seus pensamentos, botando-os em uma constante prova de convicção. Justamente para que passem pelo "sofrimento" que outros cainitas seguidores não precisarão passar.

Adotando uma Filosofia

A não vida de um personagem pode garantir muitas mudanças, uma delas é justamente a de sua Filosofia. Mudar a Filosofia é arriscado, pois aproxima o personagem sua Besta enquanto ela "redefine" todo o seu modo de pensar. O personagem deve ter um Tutor na Filosofia desejada para dar o passo, fazendo cada um dos processos abaixo.

Naturalmente, os personagens começam na Filosofia da Humanidade após o Abraço. Um personagem que mudou seu caminho se torna um Adepto. Algumas Filosofias permitem isto sem pressionar o cainita. Outras, em contrapartida, não.

Primeiros Passos

Compare a Filosofia atual do personagem com a Filosofia desejada. O personagem deverá mudar pelo menos uma virtude, seja Autocontrole para Instinto, Consciência para Convicção ou vice-versa. Nas próximas páginas, você verá que cada Filosofia possui seu próprio conceito de virtudes. Para mudar uma Virtude, o personagem deve abandonar a Virtude atual. Isso requer que ele profane sua Filosofia atual (e sua classificação atual de Filosofia), sacrificando seus pontos de virtude em vez de sua classificação de Filosofia (consulte Heresias contra a Filosofia, p. XX).

O personagem não pode mudar sua virtude e seguidamente adotar uma nova Filosofia, até que ela atinja um único ponto em sua antiga virtude. Observe que as virtudes que não precisam mudar podem ser deixadas de lado. Por exemplo, se um personagem faz a transição de uma Filosofia que utilize Autocontrole para outro que tenha Autocontrole, ele não precisa rá trocar o Autocontrole atual para mudar de Filosofia.

Note que isso significa que um personagem com uma nova Filosofia provavelmente terá pelo menos uma virtude com apenas um ponto.

Vinculado à Besta

Em seguida, o personagem deverá abandonar sua Filosofia atual. Ele deve perder os níveis em sua Filosofia atual por profanações e pecados contra a Filosofia. O personagem deve perder até o terceiro ponto de sua Filosofia. Quando acontecer, poderá tentar a troca de Filosofias.

Este é um grande momento de fragilidade e personagens que estão sozinhos podem perder-se no caminho para a Besta. Durante esta perca de níveis em sua Filosofia, o personagem se aproximará de sua Besta até o ponto em que ficará completamente animalesco. O risco é que o personagem possa ser dominado, daqui para frente.

Superando o Desafio

Finalmente, personagem deve se provar em sua nova Filosofia. Ele deve passar pelo Desafio Final (ver p. 82) para sua nova Filosofia. Enquanto ele experimenta a mudança, sua Besta tenta tomar o controle de seu corpo, destruindo completamente suas convicções e deixando-o um monstro completamente desumano.

Em termos de sistema, este primeiro ponto é gratuito. No entanto, ao fazer a mudança, o personagem deve lutar contra sua Besta. Isso requer um teste prolongado de Força de Vontade. O personagem gasta um ponto de Força de Vontade para cada jogada e rola seus pontos de Força de Vontade. A dificuldade é 10 - seu total de pontos Virtudes restantes somados. Ele precisa de um total de dez sucessos para adotar a nova Filosofia. Se ele falhar em um único teste, ele pode continuar. Mas se o vampiro ficar sem Força de Vontade, caindo à zero pontos em sua Filosofia atual, ele se perderá para a besta. Uma falha em qualquer um desses testes custa-lhe um ponto adicional de Força de Vontade por falha.

Pontuação das Filosofias

Todas as Filosofias possuem a mesma sistemática de pontuação, sendo de zero a dez pontos. Personagens com zero pontos numa Filosofia tornaram-se completos escravos de sua Besta, cedendo à qualquer impulso de fomo e movidos pela pura vontade de saciar sua sede.

Estes personagens não são jogáveis e caso um jogador enfrente a perca de sua Filosofia, infelizmente é dado o fim do personagem. Ele não é destruído, embora sua personalidade esteja completamente fragmentada em impulsos selvagens de apenas alimentar-se e descansar, como um animal, literalmente. Narradores podem utilizá-lo como um personagem qualquer para fins dramáticos.

Sendo Filosofias seus códigos de conduta para controlar seus impulsos interiores de se tornarem criaturas completamente Bestiais, os cainitas conseguem despertar em horários diferentes durante o entardecer e anoitecer.

Personagens que possuem um nível equivalente ou maior a sete em sua Filosofia costumam despertar uma hora antes do sol se pôr. Enquanto personagens que possuem níveis inferiores à quatro despertam uma hora depois. Aqueles que estão no meio termo, despertam exatamente quando o sol se põe. Isto porque suas Bestas são criaturas da noite e quanto mais controle se tem sobre ela, mais cedo um personagem consegue despertar.

Não se esqueça de que não é porque um cainita tornou-se virtuoso e conhece tudo em sua Filosofia que ele não sentirá fome. Pelo contrário, cainitas estão sempre sentindo fome, embora consigam controlar-se com mais facilidade conforme avançam o conhecimento sobre sua Filosofia.

Filosofias não são Religiões

Muitos podem confundir Filosofias com Religiões. Embora tenham hierarquias e convicções, ambas são diferentes uma da outra. Isto porque Filosofias são realmente códigos de conduta, dos quais os cainitas irão praticar e realmente vivenciar aquilo que pregam.

Não significa que os seguidores de uma convicção não possam ser religiosos e nem mesmo que não possam ser cegos por sua filosofia, tentando impor seu pensamento sobre outros cainitas. Mas tenha em mente que cada cainita interpreta sua Filosofia de maneiras diferentes e que cada um segue o que acredita ser correto. Outros nem mesmo seguem e outros são desleixados com aquilo que pregam.

Ao criar um personagem, leve em consideração sobre a forma com que ele pensa sobre a Filosofia do qual ele está adotando. Isto é, o que ele acha sobre isto? Ele gosta de seguir este caminho? Ele está satisfeito? Como ele vê o mundo? São questionamentos que você deve realizar quando criar um personagem.

Características

Toda Filosofia tem características que fazem parte e complementam ainda mais o conhecimento sobre as mesmas. Sejam Aura, Ética, Organização e entre outros fatores que devem ser listados antes de ver sobre as Filosofias existentes entre os cainitas. Esse tipo de característica é base para qualquer filosofia.

Estas características, em termos de sistema, garantem algumas regras para facilitar a interpretação do jogadores e narrador sobre aquilo que estão interpretando durante o jogo.

Aura

Quando cainitas começam a ficar convictos sobre aquilo que estão seguindo, uma Aura se manifesta sobre ele, mostrando um tipo de comportamento relacionado ao que a Filosofia dele prega.

O mesmo acontece com cainitas que crêem de menos nas Filosofias. Estes passam a ter dificuldades consideráveis quando se tratam de algumas situações que envolvam suas convicções.

Todo seguidor de uma Filosofia possui uma certa aura, que atua como uma posição convicta ou uma presença impositora e austera. Para os personagens no alto de suas filosofias, isso reduz a dificuldade nas jogadas devido à sua confiança e comportamento nessas situações. Para os personagens que estão no caminho, sua luta se manifesta como um desafio pessoal que eles devem superar e, portanto, sofrem um aumento de dificuldade.

As Filosofias manifestam-se sua aura de maneiras diferentes e todo Adepto é sutilmente único nessa expressão. Ao escolher a Filosofia do seu personagem, pense em como essa aura atuará nele e como ela é. Considere como isso pode mudar a interpretação de seu personagem durante o jogo.

Os modificadores de aura se aplicam aos testes sociais relevantes. No entanto, ao critério do narrador, a aura de um personagem pode afetar qualquer teste com o qual o rumo de seu personagem esteja uma posição de vantagem ou desvantagem. Por exemplo, um personagem na Filosofia de Marte pode garantir seu modificador de aura nos testes de Liderança para impor a obediência.

Para o narrador, pode ser interessante permitir benefícios dramaticamente adequados das auras. Pois, manter uma pontuação alta na Filosofia atual pode ser um desafio; o jogador certamente deve ganhar benefícios.

Os modificadores de aura também se aplicam a todas as interações sociais com os mortais porque um cainita com uma classificação de estrada mais baixa se torna instável e feroz, o que perturba os humanos e inspira instintos de luta ou fuga. Consulte a tabela a seguir para saber como são impostas as dificuldades e as bonificações que cada personagem deverá receber.

Pontuação de Filosofia	Modificador de Aura
10	-2 de Dificuldade
9-8	-1 de Dificuldade
7-4	Sem modificador
3-2	+1 de Dificuldade
1	+2 de Dificuldade

Conduta e Ética

Trata-se das nomeações sobre o que o personagem deve ou não seguir em relação à sua Filosofia. Esta característica é ideal para que um personagem tenha sucesso em seu objetivo, pois ele precisa conhecer aquilo que prega.

Organização

A Organização trata-se de como os membros adeptos daquela Filosofia se reúnem, como se organizam, se existem hierarquias e como se tratam uns com os outros. Embora a maioria dos atuais grupos tratam-se de iguais para iguais, apenas respeitando o nível de conhecimento, tem se tornado comum os membros criarem hierarquias e estabelecer regras.

Virtudes

As estradas se definem através de vários critérios. A diferenciação mais imediatamente visível é a divisão entre as virtudes. Todo Caminho atribui Consciência, Convicção ou Reflexão, bem como Instinto, Autocontrole ou Sabedoria. Personagens humanos e carniçais têm Consciência e Autocontrole por padrão. Você pode encontrar mais sobre esses traços no Capítulo 4.

Heresia contra a Filosofia

Toda Filosofia possui uma lista de pecados que podem ser cometidos sem querer ou premeditadamente. Essas listas apresentam um ou mais pecados em cada nível, de um a dez. Embora todos os pecados na lista sejam considerados violações da Filosofia, um personagem só arrisca em sua Filosofia se violar um pecado de nível anterior ou equivalente ao seu nível atual. Por exemplo, um personagem com Filosofia da Humanidade com sete pontos arrisca sua classificação na Filosofia quando comete uma heresia de nível quatro ou de nível sete, mas um pecado de nível oito ou superior está além do seu nível de piedade.

Quando um personagem pecar no nível ou abaixo do nível dela, role sua Consciência, Convicção ou Reflexão. A dificuldade básica é 6, mas aumenta em 1 para cada nível de diferença entre o pecado e a classificação de Filosofia atual do personagem. Por exemplo, um personagem com seis pontos em sua Filosofia que cometa uma heresia de nível 4 rola na dificuldade 8. Uma falha significa que a personagem perde um ponto de sua Filosofia. Como alternativa, ele pode perder um ponto de Consciência, Convicção, Reflexão, Instinto, Autocontrole ou Sabedoria. Isso é necessário para adotar uma nova Filosofia, pois você não pode alterar uma virtude sem antes reduzi-la a um único ponto.

Em termos de história, um sucesso significa que o personagem racionaliza seu erro, o contempla e não perde-se dentro de suas crenças. Fracasso significa que ele perde-se ainda mais em direção à Besta, conforme as convicções de sua Filosofia se destroem.

Note que a hierarquia das heresias é uma diretriz. Sempre que um personagem viola o que seu jogador ou o narrador considera um princípio apropriado de sua crença, ele pode se arriscar a perder um ponto de sua Filosofia. Da mesma forma, se um jogador desejar, ele poderá reduzir sua classificação de estrada sem rolar se sentir que seu personagem não está cumprindo os regras de sua Filosofia.

O Desafio Final

Conhecido como O Desafio Final, este será uma experiência pela qual a personagem passa por testes e reafirma seu apego à sua Filosofia. É neste momento que o personagem enfrenta seus maiores desafios, atingindo seu clímax e superando-os por várias maneiras diferentes.. Nesses momentos, um personagem pode melhorar sua classificação de Filosofia ou mudar completamente para outra.

Se um personagem experimenta um Desafio Final e aumenta sua classificação de Filosofia na mesma história, o ponto da Filosofia custa metade do número normal de pontos de experiência. Isso pode ocorrer após a ajuda de um Tutor experiente. Arredonde todas as frações para um mínimo de um ponto de experiência.

Note que estes momentos são superações. Dentro de uma história, os personagens passam por uma grande mudança de opinião, convicção e personalidade. Isto pode influenciar suas ideias e pensamentos sobre sua Filosofia atual e é nest momento que os jogadores devem aproveitar para a mudança de rumo de um personagem.

Outros personagens da história podem ajudá-lo de uma maneira ou outra a chegar nesta mudança ou até mesmo a passar, mas é interessante manter esta como uma superação do próprio jogador, como um grande desafioa que sozinho ele conseguiu. Este pode ser considerado um dos ápices de seu personagem e um grande momento da narrativa.

Golconda e Salvação

Na Era Clássica, a Golconda ainda é um termo de discussão entre os mais curiosos dos vampiros e ao mesmo tempo um motivo de brigas e estresse. Alguns acreditam ser puro mito e outros crêem ser verdade. Ninguém ainda comprovou a verdadeira existência, mas alguns membros da linhagem Salubri costumam afirmar que são iluminados ou que seu autarca conseguiu.

A Golconda foi entregue aos cainitas como um meio

de salvação para sua cura, há quem diga que ao chegar neste patamar, um cainita consegue sua cura. Ou ele pode perder todos os malefícios de sua maldição, continuando como um imortal e seus poderes.

Não há meios corretos de percorrer uma iluminação e muitos cainitas podem pensar que é possível ser iluminado simplesmente por utilizar sua Filosofia ao seu favor, mas a verdade é que eles nunca conseguirão o equilíbrio completo, que um cainita que encontrar a Golconda conseguirá. Dizem que para atingí-la é necessário seguir pela Filosofia da Humanidade, pois o segredo dela fora ensinado por um arcanjo como forma de piedade aos cainitas.

No geral, cainitas não procuram pela Golconda e é um baita desafio procurar por algo que entre quase todos é considerado um mito. Outros simplesmente não querem que este assunto percorra pelos becos das cidade. Já pensou como seria ruim para um ancião de sete séculos descobrir que neófitos estão andando pela luz do dia? Logo, os mais velhos fazem de tudo para evitar que o assunto seja comentado e até mesmo apagá-lo da história, mas o fato é que sempre existe um para lembrar.

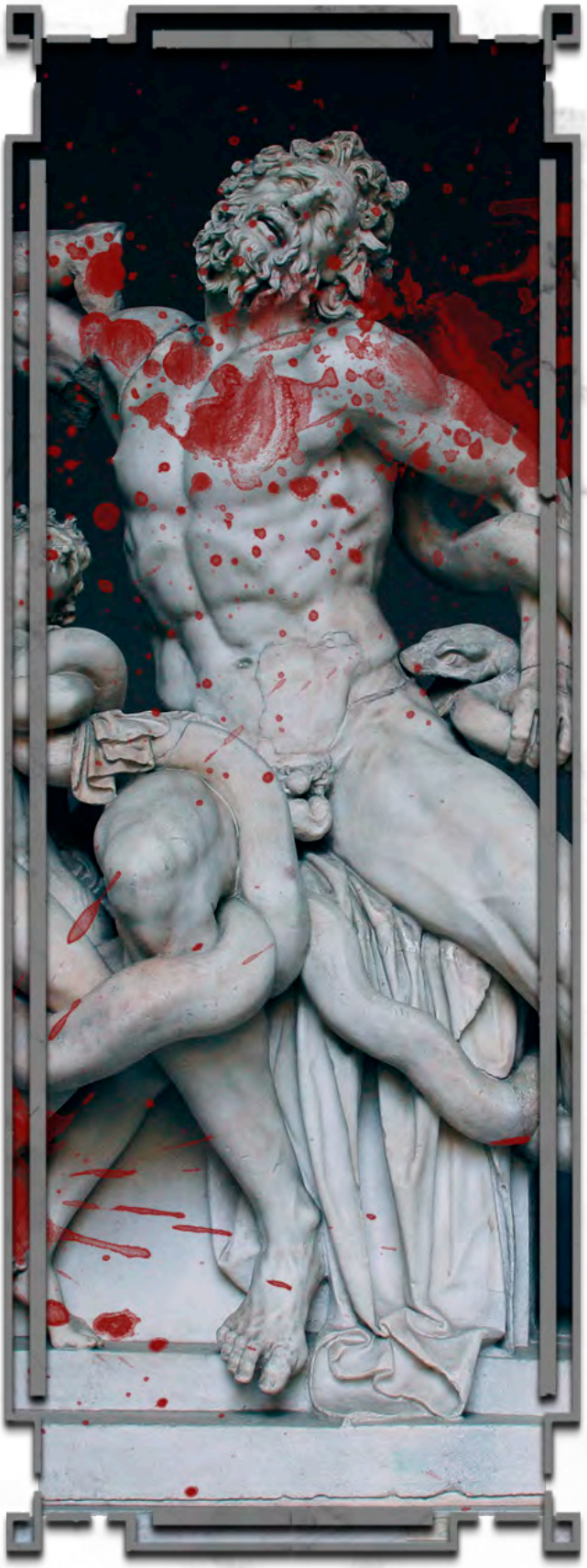
Organização

Em **Vampiro A Era Clássica, versão de 20 anos**, as Filosofias não tem organizações estabelecidas, ritos e passagem ou comportamentos relacionados. Isto porque os pensadores da época mantinham a ideia de que um rito de passagem ou uma organização extremamente hierárquica poderia excluir outros cainitas de terem a chance de livrarem-se do consumo da Besta. Portanto, grupos de Filosofia são abertos para qualquer um entrar.

Depois, com a Idade das Trevas, as Filosofias são transformadas em Caminhos e então, os Caminhos criam hierarquias bem estabelecidas pela necessidade que a época traz. A Era Clássica remete à liberdade. A Idade Média remere à prisão. São tempos e convicções diferentes.

Muitos cainitas foram influencidos por pensadores como Sócrates, Pitágoras, Aristóteles e entre outros. Isto os fez abrir os olhos para muitos fatores, incluindo a Besta. Malkavianos adoraram o período da antiga Grécia e Brujahs também, pois foi um período de muita reflexão entre cainitas e um período de compreensão onde passaram a entender que humanos e cainitas não estão tão distantes uns dos outros em termos de comportamentos.

A Filosofias começaram a ser criadas naquele período.



Muitas delas adquiriram nomes Gregos, pela origem. Com o passar do tempo, muitas foram sendo moldadas e recriadas, originando os "Pensamentos". Pensamentos são como versões alternativas das Filosofias. Quando a Filosofia muda-se para um pensamento, quer dizer que não é a original, mas ainda mantém muito da base original.

Conforme o tempo passou e o grandioso império expandiu, muitos cainitas já tinham aprendido os conceitos gregos e não poderiam deixar isto se esvair simplesmente porque mudou o governo.

Isto acarretou na mudança da filosofia romana, brutalmente influenciada pela grega. Os caintias passaram a ensinar aos romanos suas filosofias, tentando recriar o mesmo período de iluminação entre vampiros e humanos quando debatiam sobre a besta e outros comportamentos, tentando recriar a sede de conhecimento que os gregos tinham.

É óbvio, os romanos eram um povoado diferente e não se aproximaram dos gregos nos aspectos de filosofia, mas conseguiram superar os gregos e muitos outros aspectos como arquitetura, medicina, literatura e entre outros. Os cainitas apenas aproveitaram tal mudança para adaptar as Filosofias mudando seus nomes, mas grande parte do comportamento das mesmas mante-se o original. Durante a ascensão do Império Romano, outros cainitas criaram suas próprias Filosofias, já condizentes com os "tempos atuais" em que viviam, como os Assamitas criaram a Filosofia do Sangue.

É claro que este tipo de comportamento abre brechas para que vampiros espertalhões infiltrem-se nos grupos de Filosofias para causar o caos e talvez por isto que durante a Idade das Trevas, foram criadas todas as doutrinas necessárias. Quando se tratar da Era Clássica, lembre-se de um período de pensadores, de exploradores do interior e cainitas que buscam a compreensão do todo, do mundo.

Filosofia da Besta

Apelido: Bestiais

Virtudes: Convicção e Instinto

Teórica: Cainitas que aderem a esta filosofia tem uma tendência muito forte a serem indiferentes e egoísta. Isto porque a Besta é desta maneira e estes cainitas prezam por sobrevivência.

O objetivo principal da Filosofia não é sobre sobreviver nas florestas ou vegetação, mas em qualquer lugar. Primeiramente, aqueles que criaram tal Filosofia tinham em mente fazer com que o cainita, agindo de forma parecida com a Besta, pudesse aprender a conviver com

Hierarquia de Heresias contra a Filosofia da Besta

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Arriscar sua Existência	Sobrevivência em primeiro lugar.
9	Aceitar uma liderança	Lobos não são comandados como gado.
8	Matar por Prazer	Desperdício de alimento.
7	Aderir a ordem..	Dentro da ordem, você é o caos.
6	Ajudar alguém sem esperar nada em troca.	A Besta não faz caridade.
5	Ser cruel sem motivo algum.	A crueldade é criação da civilização e não da Besta.
4	Falhar em matar quando necessário para a sua sobrevivência.	Ou morre você, ou morrem eles.
3	Falhar em defender o que é seu.	Se você não pode ser forte pelos teus pertences, outros serão.
2	Mostrar piedade diante de um inimigo.	Fraqueza simboliza morte.
1	Abster-se de se alimentar quando estiver com fome.	A Besta deve estar satisfeita.

Hierarquia de Heresias da Filosofia das Divindades

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Humanizar-se	Divindades estão acima, não equivalentes aos humanos.
9	Esquecer de sua posição.	Você pode fazer o que desejar, desde que não perca tempo com inutilidades.
8	Falhar em liderar.	A superioridade é clara. Seja o líder.
7	Deixar se influenciar pelas convicções alheias.	Crie suas próprias convicções. Não utilize a de outros.
6	Falhar em mostrar sabedoria a alguém inferior.	O único merecimento que os inferiores tem é de sua sabedoria.
5	Não buscar por auto-conhecimento.	Se você não liderar a si mesmo, como vai liderar os outros?
4	Honrar um acordo com quem está abaixo de você.	Humanos e criaturas fracas não merecem a sua honra.
3	Abraçar desnecessáriamente.	Quando Deuses escolhem seus pretendentes, eles são minuciosos.
2	Deixar-se domar pelo Frênesi.ou Rotshreck	Deuses não são Bestas.
1	Deixar de satisfazer tuas necessidades.	Até mesmo deidades suprem suas necessidades.

ela e não reprimí-la, já que isto foi mostrado mais de uma vez como uma técnica falha.

Dizem que esta Filosofia foi desenvolvida pelos Gangrel Grego há alguns séculos atrás e adaptada para os tempos da civilização. Eles detestavam a ideia de ter que viverem dentro de florestas ou outros ambientes da natureza e por isto optaram por modificar a Filosofia.

Os Gangrel que desejavam manter sua origem, simplesmente continuaram seguindo seu caminho e mostrando mínimo respeito pelos irmãos que optaram por seguir e obedecer à sociedade e à civilização.

Ética da Filosofia

• A tua sobrevivência é o que basta. Defenda tua imortalidade.

• A Besta não é a manifestação do mal, é sua sobrevivência gritando aos teus ouvidos.

• Você é únicamente responsável por definir o que acontece durante a sua existência.

• Você não pode se deixar liderar, mas ao menos ouvir às outras experiências.

• A ordem e caos se completam. A civilização é a ordem e a Besta é o caos.

Aura: Ameaça e Medo. Em testes de Intimidação, acrescente os bônus adequados. Cainitas que seguem a Filosofia da Besta tendem a aparentar bestialidade e imposição devido à sua proximidade, aparentando serem caçadores.

Filosofia das Divindades

Apelido: Deidades

Virtudes: Convicção e Autocontrole

Teoria Base: Alguns cainitas, inspirados pela sua fome e descobertas de quão poderosos são, aproveitaram justificando sua posição e elevar seus egos para utilizarem de sua maldição como justificativa de que foram enviados pelos Deuses, na época, gregos. Esta Filosofia foi prejudicial porque a tradição do Silêncio do Sangue foi ignorada algumas vezes, trazendo revoltas contra os cainitas. Mesmo assim, ainda existem cainitas que a seguem, de forma mais sigilosa, pois aprenderam a lição. Embora ainda sejam tão arrogantes e egocêntricos como deidades seriam.

Ética da Filosofia

• Esqueça conceitos morais humanos. Seja melhor do que isto.

• Lidere. Ninguém lembrará de seu nome se não puder liderar.

• A Besta deve ser contida, do contrário você não merece o poder que tem.

• Crie seus próprios pensamentos e convicções. Deidades não podem se deixar influenciadas por filosofias adotadas.

• Satisfaça tuas vontades. Você tem direito a isto.

• Divindades devem ser adoradas e reconhecidas.

• Busque o conhecimento e ninguém o comandará.

Aura: Liderança ou Intimidação. Sempre que estiver mostrando quem realmente é, impondo sua presença no ambiente, acrescente as bonificações adequadas para o teste. Cainitas que seguem esta filosofia aparentam muito arrogantes.

Pensamento de Dionísio / Baco

Enquanto cainitas debatiam sobre se eram crias das Divindades, outros aproveitaram o momento para suprir suas necessidades e começaram a inspirar-se no comportamento de cada algumas delas, contadas nas histórias.

Os cainitas que adotaram Dionísio como seu "patrono", como uma régua de moralidade passaram a apegar-se aos prazeres mais do que qualquer um. Estes tornaram-se responsáveis pelos grandes bacanais criados na época, instigando tanto aos humanos quanto aos próprios cainitas a terem prazeres. Acontece que estes vampiros suprem sua besta por meio da intensa vida de prazeres, deixando com que a Besta "se esqueça" de que deve lutar contra o cainita.

Por incrível que pareça, Toreadores foram os que menos optaram por assumir esta Filosofia, deixando-as para os Ventrue da época, que deleitavam-se com os líderes políticos em grandes eventos.

Virtudes: Reflexão e Instinto

Hierarquia de Heresias da Pensamento de Hades

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Negligenciar o seu dever.	Aqueles que falham com suas responsabilidades as perdem.
8	Piedade e caridade.	Piedade e caridade são merecidas. Não podem ser doadas sem motivo.
6	Mostrar fraqueza diante de inferiores	Você é exemplo, lembre-se disto.
4	Abandonar sua palavra.	Sua honra define sua palavra e uma deidade sem palavra não é nada.
1	Satisfazer mais do que o necessário.	Mortos não lhe garantem alimento.

Hierarquia de Heresias da Pensamento de Dionísio

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Deixar de humanizar-se	O prazer também é humano.
9	Deixar de abraçar aqueles que compreendem os prazerem	Quem realmente compreende a vida merece a imortalidade.
8	Liderar pelo medo.	Se você pode ser cultuado, por quê preferiria ser temido?
5	Deixar de mostrar o lado bom da vida..	Se não vivemos para nos satisfazer, qual o sentido da vida? Isto vale para todos.
2	Permitir que a Besta o domine.	Bestialidade e prazer são opostos.
1	Limitar-se à regras.	Quem se limita, perde a liberdade.

Hierarquia de Heresias da Pensamento de Ares

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
8	Perder uma oportunidade de mostrar seu poder.	Você deve ser temido e respeitado e não o fará por meio da paz.
7	Mostrar piedade.	Não há piedade na guerra.
4	Agir impulsivamente.	O líder sabe quando atacar e quando recuar.
1	Deixar de alimentar-se.	Apenas o alimento é importante. Outros prazeres são perde de tempo.

Éticas Adicionais de Dionísio

• Aproveite sua imortalidade. Tenha prazer e mostre-o para todos.

• Divindade ou não, não há a necessidade de ser temido quando se pode ser adorado.

• Regras criam limites. E limites o impedem de ser livre. Seja livre.

• Por que afastar-se dos humanos se você pode ter prazer com eles?

Aura: Confiança. Os cainitas amantes da Filosofia de Bacco tendem a trazer um ar de confiança de forma que sua lábia é muito mais bem aceita. Quando estiver tentando criar vínculo com alguém, acrescente as bonificações adequadas.

Pensamento de Ares / Marte

Quando o tempo passou, as guerras começaram a crescer exponensialmente. O que criou a necessidade de cainitas abandonarem seus postos como seguidores do Prazer de Dionísio e tomarem o ar de seriedade, pois saberiam que se não se movimentassem, morreriam.

Desta forma, a Filosofia das Divindades foram retrabalhadas. É óbvio que nem todos os cainitas abandonaram seus postos como amantes do prazer, mas isto ajudou a manter as cidades estado da época sem alvorosso e completamente estasiadas mesmo em tempos de guerra.

Virtudes: Convicção e Sabedoria

Éticas Adicionais de Ares

• A piedade te enfraquece. E fraqueza o mata.

• Um líder deve estar preparado e forte para o conflito.

• O líder sempre deve saber quando atacar. Seja frio.

• Ninguém o respeitará se pensarem que és fraco. Mostre seu verdadeiro potencial.

Aura: Liderança. Cainitas que seguem esta Filosofia tem uma aura muito poderosa de convição, podendo impor isto contra seus adversários. Todas as vezes que estiver impondo seu ponto sobre alguém, acrescente as bonificações adequadas para o teste.

Pensamento de Hades / Plutão

A Filosofia de Hades já havia sido criada antes de Ares como uma contraparte de Dionísio. Na época, foram chamados de Hadeanos. Estes detestavam a perda de tempo que os Dionístas gastavam com futilidades e eram completamente contra a falta de honra com a própria palavra que os cainitas que seguiam a Filosofia das Divindades tinham. Havia um completo desrespeito pelo dever e então os Hadeanos seguiram seu próprio código.

A Filosofia de Hades tem a proposta de mostrar um lado diferente, mesmo adotando os comportamentos de um Deus do Submundo. É como se não houvesse a necessidade de ser um monstro apenas por ser. E por isto foi baseada na honra e no dever, claro, sem esquecer de que Deuses ainda são superiores.Na época, trouxe um senso de seriedade entre os cainitass.

Virtudes: Convicção e Autocontrole

Éticas Adicionais de Hades

• Tu já estás nas trevas, e tua honra é o que deves manter.

• Cumpra teus deveres e ninguém poderás tirá-los de você.

• Se mostrares fraqueza, serás alvo fácil.

• Piedade e caridade não são parte da honra e do dever. A menos que merecidas. É teu dever julgar isto.

Aura: Intimidação. Cainitas que seguem esta Filosofia tem uma presença intimidadora, de ponto que se fazem serem obedecidos pelo temor. Em testes de Força de Vontade e Intimidação quando estiver impondo sua presença, são aplicadas as bonificações.

Pensamento de Atena / Minerva

Em contraparte às outras Filosofias, o Pensamento de Athena veio como uma forma de trazer equilíbrio. Na época, alguns Brujah adotaram com firmeza este caminho, mesmo sendo ridicularizados pelos outros.

Esta Filosofia faz dos cainitas defensores da justiça e da honra. Não necessariamente são puramente bons, mas em comparação ás outras Filosofias das Divindades, esta é de londe a mais bondosa e menos egoísta, pois prega a defesa do correto e da justiça. Geralmente os cainitas que a seguem criam um senso de dever absoluto e nada os tira de tal senso.

Virtudes: Reflexão e Sabedoria

Éticas adicionais de Atenas

• Cumpra teus deveres, afinal tu és o primeiro exemplo a ser seguido.

• Honre tua palavra e ninguém terá razão para desconfiar de ti ou ir contra o teu comando.

• Proteja e justiça. Sem ela, o caos reinará e o mundo dos homens será abandonado para a morte e desesperança.

• Mostre tua sabedoria aos jovens e eles terão motivos para reconhecê-lo como líder.

• Prenda tua Besta. Pois se ela dominar-te, nada do que pregas será válido e todo teu trabalho terá sido em vão.

Aura: Justiça e Força de Vontade. Cainitas que seguem por esta convicção tem uma sensação de justiça os circundeando. Todas as vezes que estiverem defendendo uma causa justa ou lidando com pessoas que pensam o mesmo, ganham bonificações em seus testes.

Hierarquia de Heresias da Filosofia das Atenas

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Negligenciar o seu dever.	Aqueles que falham com suas responsabilidades as perdem.
9	Torturar e maltratar.	Ferramentas da maldade não são usados pela justiça.
8	Negar a oportunidade de ensinar sabedoria.	Todos devem ter acesso ao conhecimento e erudição.
7	Negar o auxílio aos necessitados.	Não é sobre caridade, é sobre dar uma chance.
6	Permanecer calado diante de uma injustiça.	A injustiça nunca deve ser perpetuada. O correto é o correto.
5	Permitir-se domar o Frenesi ou Rotshreck	Como vais defender tuas convicções se nem de ti mesmo consegue defender-se?
4	Mostrar desonra e covardia	Se tu não tiveres honra e coragem, quem terás por ti?
3	Abraçar desnecessáriamente.	Nem todos merecem as dores de passar pela imortalidade.
2	Mostrar a insciência diante de um problema.	A sabedoria é propícia para a resolução de problemas.
1	Alimentar-se desnecessáriamente.	Existe a hora de parar e a hora certa de alimentar-se.

Filosofia da Humanidade

A Filosofia da Humanidade veio juntamente com os cainitas socráticos, que aprenderam a questionar e por meio do questionamento, chegaram na conclusão de que uma das maneiras de reprimir a Besta era justamente conviver entre humanos e agir como um humano.

A Humanidade passou a ser utilizada entre muitos vampiros que não desejavam esquecer-se de como eram entre os Humanos. Os criadores desta Filosofia a fizeram justamente baseada em comportamentos humanos, julgando, analisando e refletindo sobre o que era e como era ser um humano.

Depois, os vampiros estudiosos chegaram à conclusão de que Humanos também adotavam esta Filosofia sem sequer saberem e que humanos poderiam ser tão Bestiais quanto cainitas. Bastava-lhes dar a chance. Não significa que de que os cainitas que sigam esta Filosofia sejam completamente bons uns com os outros. Alguns chegam aos patamares de monstruosidades piores do que a própria besta faria.

Embora a Filosofia pregue uma convivência entre humanos, nada impede os cainitas de quebrarem esta convivência e destruírem os conceitos deles de humanidade. Normalmente, todo personagem inicial possui a Filosofia da Humanidade como base. É possível trocá-la, como já explicado anteriormente.

Apelido: Humanistas

Virtudes: Consciência e Autocontrole

Ética da Filosofia da Humanidade

• Só pela compaixão e pela compreensão que podes manter-se puro, sem o toque da Besta.

• Confabular maldades é confabular contra o próximo e destruir pouco a pouco a si mesmo.

• Todos já fomos humanos, a imortalidade não nos tirou esta condição.

• Ninguém entende a humanidade melhor do que cainitas a entendem. Portanto é justo agir como tal.

Aura: Bondade. Quando estiver lidando com outros humanos ou pessoas que podem ver uma bondade instaurada em seu ser, acrescente as bonificações para os testes. Os cainitas que seguem a humanidade são muitas vezes mais humanos que os próprios humanos, trazendo até mesmo confiança por meio da bondade.

Hierarquia de Heresias da Filosofia da Humanidade

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Pensamentos Egoístas	Se você pode pensar, você pode fazer.
9	Pequenos atos de egoísmo	Se o fizer, estará dando chance para a Besta.
8	Ferimentos infligido a outros (acidental ou não)	Acidental ou não, você ainda é culpado.
7	Furto e Roubo	Apenas animais o fazem sem pensar nas consequências.
6	Violação acidental (beber de uma fonte até secá-la por estar faminto)	Humanizar-se é conviver em sociedade, controle-se ou não está apto para conviver com humanos.
5	Dano intencional à propriedade	Apenas animais comportam-se assim.
4	Violação devido a descontrole emocional (assassinato, matar uma fonte durante um frenesi)	Descontrole é considerado um impulso da Besta. Prenda-a.
3	Violação premeditada (assassinato puro e simples, saborear a sangria)	Ser frio é rejeitar sua humanidade.
2	Violação negligente (matar sem pensar, alimentar-se além da saciedade)	Mesmo animais não fazem isto.
1	Os atos mais vís, monstruosos e malignos.	Ou você é uma pessoa ou será um monstro.

Hierarquia de Heresias da Filosofia do Paraíso

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Violar um dos dez mandamentos.	A palavra de Deus é lei.
9	Falhar em proteger um cristão.	Aqueles que seguem o senhor tem sua guarda.
8	Agir impulsivamente como em algum dos sete pecados capitais.	A impulsividade é aliada da Besta.
7	Tráfico, vandalismo ou roubo	Não deves roubar.
6	Causar mal aos piedosos e virtuosos.	Deus olha por todos e pune os pecadores.
5	Alimentar-se de um humano sem sua permissão.	Deus protege os inocentes.
4	Atos blasfemos ou heréticos.	"Ninguém vai ao pai senão por mim", disse Cristo.
3	Permitir que um crime ou pecado aconteça sem repreensão.	"A Vingança é minha", disse o Senhor.
2	O assassinato de inocentes.	Não cometa o pecado de Caim.
1	Ajudar a um demônio ou servo do mal.	Ajude-os e tu auxiliará a Besta.

Filosofia do Paraíso

Esta Filosofia foi criada recentemente, com o cristianismo crescente dentro do Império Romano. Cainitas que passaram a andar demais com humanos cristãos aderiram aos seus caminhos e a sua fé. Por conta disto, criaram suas próprias filosofias que se aproximam bastante da Humanidade, porém com algumas regras diferentes.

A necessidade surgiu principalmente aos Capadócios que garantem abrigo aos cristãos. Geralmente, os Capadócios que passaram a viver entre os religiosos tinham que alimentar-se e conviver como uma sociedade. A Filosofia do Paraíso foi fundamental para a compreensão dos Capadócios como tentativa de viver em sociedade. Muito mudou após começarema aderir tal Filosofia.

Apelido: Cristãos

Virtudes: Convicção e Autocontrole

Ética da Filosofia

• Só terá o perdão e ascenderá aos céus aquele que seguir os mandos de Deus.

• Somos criaturas geradas a partir do pecado, mas não podemos perpetuá-lo.

• É nosso dever destruir o pecado e aos demônios. O mal não pode perpetuar.

• Só a fé pode nos salvar.

• Somos todos criaturas de Deus e como tal, protegeremos aos virtuosos e inocentes, mas derramaremos sangue aos culpados e pecadores.

Aura: Fé. Estes cainitas tendem a ser muito decididos e principalmente quando estiverem seguindo a palavra do Senhor. Eles difícilmente mudam seu caminho e são convictos. Aplique as bonificações necessárias quando o cainita estiver representando sua fé em suas crenças.

Testes de Força de Vontade também podem ser bonificados se estiverem lutando pelo Senhor. Isto os torna muito difíceis de serem manipulados à outras causas.

Filosofia do Paradoxo Ocidental

Quando os Ravnos chegaram ao Ocidente, criaram a Filosofia do Paradoxo como forma de libertarem-se das correntes que os Ravnos Orientais perseguem. A forma de controlarem sua Besta foi justamente agindo conforme os mandos da Besta.

Incrívelmente os membros que seguem esta Filosofia são extremamente próximos da Besta, mas de forma completamente diferente da tradicional. A Besta age em seu egoísmo, trazendo desgraça e destruição para estes.

O objetivo da Filosofia do Paradoxo Ocidental é justamente trazer o egoísmo à tona. Os Ravnos seguidores desta Filosofia simplesmente cansaram-se de serem mandados e desejavam ser completamente livres até mesmo de pressões sociais. Isto separou completamente a Filosofia Oriental da Ocidental e ambos os Ravnos de cada um não convivem bem juntos.

Apelido: Caóticos.

Virtudes: Convicção e Instinto

Ética da Filosofia

• Comande sua própria realidade.

• A humanidade está ao nosso dispor e não nós ao dela

• O poder está disponível para ser pego. Se outros não usarem, você usará.

• Faça da realidade a sua escrava.

• Liberte-se de suas amarras e conheça o prazer próprio.

Aura: Confiança. Cainitas que seguem esta Filosofia tendem a ser confiantes quanto ao que acreditam que seja de sua posse. Eles são convincentes e podem influenciá-lo de maneira fácil.

Quando estiver manipulando algo ao seu favor, receba as bonificações adequadas.

Filosofia do Paradoxo Oriental

A contraparte Oriental dos Ravnos já existia há muito tempo e é a Filosofia original. Os Ravnos já seguiram estes ideais e convicções há muito tempo. Apenas os membros mais jovens interferiram na ordem e criaram suas próprias convicções.

Os Ravnos Orientais acreditam que todo indivíduo tem seu próprio propósito, ou svadharma, embora os vampiros, excluídos do ciclo, tenham perdido o deles.

No lugar de seu svadharma original, cada Membro deve agora tentar avançar com o universo, esperançosamente entendendo-o no processo e, finalmente, penetrar nas grandes ilusões que encobrem a Verdade suprema de seus olhos, a fim de encontrar e entender o novo svadharma de seu atual Formato. Um meio comum para esse fim é aceitar duas coisas contraditórias como verdadeiras e encontrar significado no Paradoxo.

Svadharma é uma das formas que os Ravnos tem de compreender que todos tem um objetivo e uma natureza própria. Eles acreditam que todos os vampiros devem encontrar um ciclo, pois saíram do universo assim que foram abraçados.

Um dos grandes objetivos dos Ravnos Orientais é justamente trazer a oportunidade das pessoas descobrirem seu objetivo dentro do ciclo do universo, e assim cumprirem com seu svadharma.

Apelido: Rakshasa

Virtudes: Convicção e Instinto

Ética da Filosofia do Paradoxo Oriental

• Abrace somente quando for absolutamente necessário

• Destrua outros vampiros, pois eles não servem para nada

• Interprete o svadharma de outros e ajude-os a cumpri-lo

• Apague a dívida cármica, afaste as ilusões de maya e retorne ao samsara

• Use a decepção para alcançar seus objetivos

Aura: Confiança. Da mesma forma que os Ravnos Ocidentais são confiantes de que podem mudar os destinos das pessoas e brincar com a realidade, os Ravnos Orientais são confiantes quando se trata de si mesmos porque tem objetivos muito claros em mente. Seu própósito é a compreensão do todo. Aplique os bônus adequados quando rolagens envolverem suas convicções.

Hierarquia de Heresias da Filosofia do Paradoxo Oriental

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Abraçar uma mulher.	Mulheres são portadoras da vida, não da morte.
9	Recursar-se a ensinar o Paradoxo.	A Filosofia deve chegar à todos.
8	Destruindo outro seguidor do caminho.	A caridade, como se acredita amplamente, começa em casa.
7	Matar um mortal para se sustentar.	A morte rouba uma pessoa da capacidade de cumprir seu svadharma .
6	Falha em destruir outro vampiro.	Aqueles que não conseguem ver o caminho verdadeiro devem retornar a um papel produtivo no ciclo.
5	Matar um mortal por outras razões que não a sobrevivência.	Uma pessoa pode não ter alcançado seu svadharma, e impedir isso é anátema .
4	Falha em ajudar o svadharma de outra pessoa .	Os deuses definiram isso como o propósito do Rakshasa.
3	Permitir que os assuntos da seita precedam o dharma.	A lealdade de um homem deve ser para com os deuses, não seus companheiros.
2	Tornar-se ligado ao Vínculo de Sangue	Permitir que outro o vincule ao sangue é permitir que seu destino seja manipulado.
1	Abraçar desnecessariamente ou por desejo pessoal.	Você deve retornar as pessoas ao ciclo, não extraí-las.

Filosofia do Pensador

A Filosofia dos Pensadores suge justamente com o objetivo de buscarem pelas origens cainitas. Da mesma forma que na Grécia antiga, pensadores surgiam para buscar os segredos da vida humana, os pensadores surgiram entre os cainitas para buscarem os segredos da imortalidade.

Suas convicções baseavam-se em compreender a si mesmo, entender a besta, subjulgá-la e por fim, conseguirem compreender os segredos da imortalidade.

Apelido: Eruditos.

Virtudes: Reflexão e Sabedoria

Ética da Filosofia

• A igualdade é determinante para reconhecer suas próprias falhas e suas características.

• Desperta tua curiosidade e a de outros. Duas mentes pensam melhor que uma.

• Segure teus impulsos. Sabedoria tem a ver com conhecer tuas emoções.

• Deixe a brutalidade aos ignorantes. Aos sábios, deixe a erudição.

• Desonestidade é para quem não aprendeu a usar o intelecto que desenvolveu.

Aura: Erudição. Estes cainitas aparentam ter muita sabedoria, o que pode trazer bonificações quando a possibilidade de utilizá-las vier à tona. Aplique os bônus adequados quando a Erudição estiver em pauta durante a cena.

Filosofia dos Amaldiçoados

A Filosofia dos Amaldiçoados existe desde antes de Cristo, embora seu nome tenha sido atualizado recentemente. Acredita-se que tal Filosofia foi criada pelos Baali como forma de adestrarem sua Besta ao seu favor por maio da maldade interior. Os cainitas que seguem esta Filosofia são monstruosos e completamente intimidadores. Jamais se pode duvidar de suas capacidades.

Hierarquia de Heresias da Filosofia do Paradoxo Ocidental

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Recusar em cometer o Amaranto em um cainita antigo quano a oportunidade surgir.	Os mais velhos possuem grandioso poder, utilize-os ao seu favor.
9	Recursar-se em ensinar o Paradoxo a um cainita ou destruí-lo.	Cainitas ainda podem ser tutelados.
8	Importar-se com mortais.	Mortais criam leis que nos restringem.
7	Falhar em gratificar seu desejo.	A condição vampírica nos garante desejos e estes devem ser saciados, como a fome.
6	Falhar em utilizar uma oportunidade quando esta aparece.	O abraço nos liberta da escravidão. E não aproveitá-lo é jogá-lo fora.
5	Permitir que outros percebam que tu estás alterando suas realidades.	Nem humanos ou cainitas aprovam nossas atividades, não deixe que percebam.
4	Recusar-se a usar algo ao seu favor.	O maior poder é a liberdade.
3	Juntar-se à sociedade ou seita.	A sociedade limita nossa ação e nega nossas necessidades.
2	Permitir com que saibam seus objetivos.	Aqueles que o conhecem podem saber suas fraquezas.
1	Aceitar ao Vínculo de Sangue	Permitir-se dominado por outras vontades é perder sua liberdade.

Hierarquia de Heresias da Filosofia do Pensador

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Deixar de estudares todas as noites.	Aquele que não pratica o conhecimento o perde.
9	Deixar de ensinar a Filosofia do Pensador aos curiosos quando for oportuno.	Todos devem seguir o mesmo caminho.
8	Deixar de instigar a curiosidade e compartilhares tuas descobertas.	Todos podem despertar da ignorância. Todos podem conhecer.
7	Aceitar-se como superior aos humanos.	O mais idiota é aquele que enxerga diferenças.
6	Utilizar da desonestidade desnecessáriamente.	O sábio não precisa ser desonesto.
5	Agir com brutalidade sem necessidade.	O bruto jamais será ouvido. O sábio, sim.
4	Sucumbir ao Frenesi ou Rotshreck	Aquele que se guia por emoções, perde sua razão.
3	Arriscar-se desnecessariamente.	Aquele que morre não compreende.
2	Alimentar-se sem necessidade.	Controla tua fome ou seja controlado.
1	Deixar-se levar pelos prazeres.	Prazeres são apenas distrações.

Hierarquia de Heresias da Filosofia dos Amaldiçoados

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Reconhecer qualquer restrição moral.	Você está acima de qualquer lei.
9	Deixar de satisfazer um novo desejo.	Nenhum prazer deve ser negado a você
8	Falhar em aproveitar de um frenesi.	A negação fortalece a Besta.
7	Recusar a tentar os virtuosos.	A virtude é uma mentira que você deve expor
6	Colocar as necessidades de outros à frente de seus prazeres.	Ninguém é mais importante do que você mesmo.
5	Cumprir uma jura.	Não aprisione-se por nada.
4	Recursar-se em agir contra aqueles que tentam acorrentá-lo.	As verdadeiras amarras são propriamente colocadas, mas as falsas prendem-no também.
3	Recusar-se em matar ou alimentar-se quando necessário.	Sua vida vale mais que todas.
2	Encorajar as virtudes de outras Filosofias	As outras Filosofias enjaulam a besta e a própria liberdade.
1	Recusar-se ao agir em função de seus próprios interesses.	Apenas idiotas sacrificam-se pelos outros.

Recentemente, muitos Baali passaram a adotá-la como uma afronta ao cristianismo, que tem ganhado força. Outras Filosofias eram adotadas antes para provocarem os Deuses de outras religiões, trazendo danação e destruição.

Apelido: Demônios

Virtudes: Convicção e Instinto

Ética da Filosofia

• Você já é amaldiçoado, não há nada proibido para você.

• A Besta pertence a você, mas tu não pertences a ela.

• Aja sem hesitar. Nem as leis dos Deuses e nem a do homem podem pará-lo.

• Seu coração guarda a sua fome de liberdade, abrace a coragem e vá encontrar sua liberdade.

Aura: Tentação. Os pecadores são livres e seu caminho cheio de promessas, e são hábeis em reconhecer os desejos dos outros. Seu modificador de aura afeta os testes para persuadir e seduzir.

Filosofia da Destruição

A Filosofia da Destruição também existe há um bom tempo, mesmo quando o conceito de inferno ainda era o Tártaro ou outras dimensões mitológicas. Anjos e Demônios existem desde muito antes do nascimento de Cristo ou de qualquer escrita sobre eles e apenas receberam estes nomes recentemente. Esta Filosofia geralmente é adotada por membros da linhagem de sangue Baali.

Talvez seja uma das piores Filosofias, uma vez que o praticante dela é completamente maligno e servo completo das energias e criaturas infernais, a ponto de criar e fazer horrores com seus conhecimentos e poderes que adquiriu.

A Filosofia prega justamente o que o nome diz: Destruição. O objetivo é puramente servir aos lordes do inferno, sem dar piedade ou qualquer simbolo de compaixão por quem não segue a mesma Filosofia.

Apelido: Destruidores

Virtudes: Convicção e Instinto

Ética da Filosofia

• Você está amaldiçoado e o melhor prazer que en-

Hierarquia de Heresias da Filosofia da Destruição

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Reconhecer quaisquer leis, exceto a do Inferno	Só existe um único conjunto de leis. Estes pertencem ao inferno.
9	Falhar em alimentar seus desejos.	Tuas vontades devem ser saciadas.
8	Falhar em aproveitar de um frenesi.	O Frenesi é uma ferramente. Utilize-o.
7	Recusar-se a alimentar ou matar quando necessário.	Tua vida vem em primeiro lugar.
6	Evitar ferir a outras pessoas por qualquer motivo.	Qual o problema com um pouco de violência?
5	Qualquer demonstração de misericórdia ou piedade.	Piedade e misericórdia são pequenos atos falsos de egocentrismo. Mostre este lado.
4	Falhar em agir em pról do inferno.	Tua missão é única. Falhe nela e falhe consigo mesmo.
3	Qualquer comportamento altruísta.	Bondade é uma ilusão. Destrua-a.
2	Agir contra os servos do inferno.	Seus únicos aliados estão no inferno.
1	Encorajar os virtuosos.	Destrua suas virtudes, não as fortaleça.

contrará é servir ao inferno.

• A Virtude é uma mentira, mas a verdade dá prazer a ti e aos teus mestres.

• Sua besta é uma grande vibração, que carrega as vozes do inferno. Escute-a e sacie-a.

Aura: Tentação. Da mesma forma que a Filosofia dos Amaldiçoados, a da Destruição também possui a mesma aura, trazendo tentação aos alvos do praticante.

Filosofia do Sangue

Esta tem se tornado uma das Filosofias perigosas, que estão mudando o comportamento da linhagem Assamita em peso. Os Assamitas passaram a crer que o sangue e a força se conquistam, diablerizando e punindo inimigos indignos como uma forma de trazer força à linhagem.

Puramente, suas crenças tratam de agir de forma honrada, sem covardias com compromisso à sua missão. Trata-se de envolver a principal habilidade da linhagem: o julgamento. Os Assamitas que seguem esta Filosofia são extremamente honrados e dificilmente apresentarão problemas em relação a confiança, embora se tiverem chance, diablerizarão os indigno.

Ao mesmo tempo, os Assamitas esforçam-se para não distanciarem-se dos ensinamentos de seu autarca, Haqim. Eles julgam-se os juízes dos cainitas e colocam em prática tudo o que Haqim os ensinou, de acordo com suas interpretações antes de deixar a linhagem. São extremamente disciplinados e corretos com suas crenças, afinal seu grande objetivo é corrigir o mundo cainita por meio de sua justiça. Seu dever vem em primeiro lugar.

Apelido: Sentinelas, Honrados

Virtudes: Convicção e Instinto

Ética da Filosofia

• A Besta é um sinal de fraqueza. Controle-a.

• Pureza, honra e disciplina são as virtudes de um guerreiro.

• O Sangue de Haqim e de Caim são presentes que devem ser conquistados.

• Não aja impulsivamente. Considera cada ação antes de tomar uma decisão.

Hierarquia de Heresias da Filosofia do Sangue

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Agir impulsivamente em qualquer situação.	Disciplina é nossa força.
9	Permitir que suas ações sejam ditadas pela emoção.	Impulsividade nos aproxima da Besta;
8	Subumbir ao Frenesi.	Nossa vontade deve ser inabalável.
7	Falhar em diablerizar um vampiro indigno.	Retorne o sangue dos indignos à Haqim.
6	Agir covardemente ou desonradamente.	Nossas ações refletem nosso pai, Haqim.
5	Permitir que os indignos não tenham punições.	Nós somos os juízes dos não vivos.
4	Mostrar fraqueza diante dos indignos.	Nos representamos Haqim de todas as formas.
3	Falhar em honrar uma jura.	Nossa honra é o que nos destaca.
2	Submeter-se à vonrade de um Príncipe ou Ancião indigno.	Nada pode nos afastar de nosso propósito.
1	Sucumbir ao Vínculo de Sangue.	Nós servimos a Haqim, mais ninguém.

Aura: Confiança. Os praticantes desta filosofia conhecem a seriedade de sua tarefa e são incrívelmente dedicados a isto. Aplique as bonificações adequadas aos testes de Força de Vontade.

Filosofia das Serpentes

As Serpentes são conhecidas justamente por seus infindáveis planos de ressuscitar Set. Para os Seguidores de Set, este é um de seus únicos objetivos. Não é algo fácil, mas em compreensão é simples e não importa o que esteja em seus caminhos, a ressurreição deverá acontecer. Se for preciso qualquer esforço, eles o farão, não importem as consequências. Todos tem um único objetivo e este será cumprido.

No sentido de dever, são muito similares aos assamitas e completamente convictos do que pregam. Os Setitas tendem a cair em um mal caminho justamente por conta desta Filosofia, que foi criada depois que Set ausentou-se de sua linhagem. É nesta Filosofia que os Setitas encontram força, objetivo e uma comunhão quase cega uns com os outros.

Apelido: Serpentes

Virtudes: Convicção e Instinto

Ética da Filosofia

• A importância de Set é maior do que seus objetivos pessoais.

• Inimigos da Filosofia são destruídos ou convertidos. Não há opção para eles.

• Os únicos que você pode contar somos nós, os que trilham a Filosofia da Serpente.

• Set é o único Deus que deve ser adorado.

• Jamais vire suas costas para as Serpentes.

Aura: Enganação. Praticantes da Filosofia da Serpente tendem a ser muito influentes, principalmente quando se trata de convencer um adversário ou possível adepto a fazer parte de sua religião.

Hierarquia de Heresias da Filosofia da Serpente

PONTUAÇÃO	ORIENTAÇÃO MORAL	BASE RACIONAL
10	Perseguir interesses pessoais ao invés dos interesses da Filosofia.	Set vem em primeiro lugar.
9	Recursar-se a auxiliar outro praticante da Filosofia da Serpente.	Devemos trabalhar juntos se nosso objetivo é destruir nossos inimigos.
8	Falha em adquirir vantagem contra os inimigos da Filosofia.	Os incorretos devem ser destruídos e os miseráveis, convertidos.
7	Falhar em espalhar a adoração á Set.	Aqueles que descendem de Set têm o dever sagrado de espalhar sua palavra.
6	Falhar em observar os rituais em favor à Set.	Apenas pela devoção nós ganhamos a proteção de Set.
5	Falhar em distribuir o caos entre os inimigos da Filosofia.	Que os infiéis sejam punidos.
4	Falhar em fazer o necessário para converter os penitentes de outras religiões.	Onde eles reinam, outros seguem.
3	Obstruir os esforços de Set.	Todos temos um propósito comum.
2	Recursar-se a trabalhar na ressurreição de Set.	Nosso dever sagrado é ressuscitar Set.
1	Adorar a qualquer outro Deus, senão Set.	Set é nosso progenitor e protetor. Nosso único Deus e criador.

M·AGRIPPA·L·F·COS·TERTIV

CAPÍTULO IV
CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

"Todos temos escultores dentro de nós mesmos. Apenas há formas diferentes de vê-los."

- Gerônimo, o Monge

Antes de começar a sua narrativa, é necessário criar um personagem para participar dela. Como bem se sabe, RPG trata-se de jogadores interpretando personagens que são protagonistas ou não de uma história contada pelo narrador.

O seu personagem será parte de um mundo considerado sombrio, embora iluminado pelas descobertas da era clássica. Ele estará dentro de uma história rica e por conta disto, este capítulo o ensinará a criar um personagem. Não apenas do ponto de vista histórico dele, mas técnico também.

Este capítulo descreverá o funcionamento da ficha, já que é a ferramenta principal para a criação de personagem. A ficha é como a "materialização" de seu personagem no papel. É nela que estão os detalhes sobre o que ele é capaz de fazer, além do que já foi contado sobre ele.

Características

A maioria do que você interpretar ou contar sobre o seu personagem será representado em pontos. Por exemplo, a disposição e a atitude geral do seu vampiro em relação à alimentação, de acordo com o que você decidir, pode contribuir como um todo para o seu papel global dentro da história. Contudo, certos aspectos do personagem como suas habilidades físicas, sua aparência e seus poderes de vampiro, por exemplo, são descritos em termos numéricos e usados em conjunto com o sistema do jogo. Estes aspectos são chamados de Características. As Características quantificam os poderes e as fraquezas particulares dos personagens, que os guiam em direção a uma interação com os outros personagens de jogadores e com os personagens criados pelo narrador. Seu personagem pode, por exemplo, possuir Atributos Mentais elevados, o que o tornam indispensável quando o cérebro e a astúcia são necessários. Contudo, ele possui Atributos Físicos reduzidos, forçando-o a depender de um personagem amigo quando a violência ou força bruta são invocados.

As Características são comumente descritas em termos numéricos classificados entre 1 e 5. Os níveis de Humanidade/Filosofia são exceções a esta diretriz e acredita-se que alguns vampiros particularmente antigos e poderosos possuem outras Características que excedam o nível 5. Em termos de sistema, atingir 5 pontos em uma Característica significa que você está entre os melhores naquela, já que 5 é considerado o "limite humano". É preciso ser alguém poderoso e sobrenatural para conseguir ultrapassar este limite e nem sempre isto acontecerá sem trazer problemas.

Estes números representam o tamanho e a qualidade da habilidade de um personagem em uma dada Característica. Uma classificação de um ponto é considerada ruim, enquanto uma classificação de cinco pontos indica superioridade.

Descrição

Os personagens de Vampiro têm as seguintes Características:

Nome: Nome do seu personagem. Seu apelido ou fama, forma como ele é conhecido.

Jogador: Seu nome.

Crônica: O título escolhido pelo seu narrador. Geralmente o capítulo ou série de histórias que seu personagem está participando (ex. Noites de Sangue).

Natureza: O arquétipo que representa a verdadeira personalidade de seu personagem, do qual ele não demonstra abertamente. A lista de arquétipos segue nas próximas páginas.

Comportamento: A forma com que ele se comporta diante da sociedade. É o traço de personalidade que ele demonstra às pessoas.

Clã: Uma das 13 famílias ou linhagens de sangue que forem descendentes dos Autarcas ou de Caim. De início, grande parte dos vampiros pertencem a um clã.

Disciplinas: Poderes vampíricos, que permitem super capacidades e outras bonificações. Cada clã possui três Disciplinas e algumas linhagens possuem Disciplinas próprias.

Geração: Uma medida do quão distante o seu personagem está de caim. Quando mais baixa a sua geração, mais potencial você tem e mais próximo a Caim você está. Todos os personagens começam na 11ª geração, a menos que você compre o Antecedentes Geração para abaixá-la. Não há meios de reduzir sua geração senão por meio do Amaranto ou Diablerie.

Atributos: Características que medem as capacidades Físicas, Mentais e Sociais de seu personagem.

Habilidades: Características que mostram o quando o seu personagem aprendeu durante seus anos. São divididas em Talentos (proeficiência inata), Perícias (proeficiência aprendida) e Conhecimentos (conheicmento acadêmico e história aprendida).

Filosofia: O nome do código moral que você escolheu seguir. As Filosofias mostram diferentes parâmetros para que vampiros possam manter sua Besta sob controle. Cada código moral guia o comportamento vampírico de uma maneira. Quanto maiores os valores, mais próximo você é da sua Filosofia. As Filosofias também ditam suas Virtudes.

Vantagens: Essas características aguçam os limites do seu personagem, trazendo detalhes ao seu personagem que o fazem se destacar dos demais. Você recebe cinco pontos em Antecedente. Você pode escolher quatro pontos das Disciplinas do clã de seu personagem. Por último, escolha sete pontos entre suas virtudes. Dependendo da Filosofia de seu personagem, ele pode ter Autocontrole ou Instinto, Consciência ou Convicção e Coragem.

Aura: A Aura está relacionada à Filosofia de seu personagem. Ver Capítulo 3.

Força de Vontade: As reservas mentais de seu personagem que permitem que você se esforce mais do que normalmente é capaz.

Pontos de Sangue: A reserva de sangue que seu personagem possui. Os pontos de sangue podem ser gastos para realizar certos tipos de ações. O sangue máximo do seu personagem é determinado por sua geração.

Vitalidade: Seu bem-estar físico. Ossos quebrados e membros ausentes ainda limitam o que um vampiro será capaz de fazer. Anote os ferimentos e consulte o Capítulo 7 para ver como suas ações serão afetadas.

Fraqueza: Cada clã e linhagem de sangue terão uma fraqueza. Anote-as, pois elas aparecerão em jogo.

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO
VAMPIRO
ERA CLÁSSICA

NOME: NATUREZA: GERAÇÃO:
JOGADOR: COMPORTAMENTO: SENHOR:
CRÔNICA: CLÃ: CONCEITO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
FORÇA	●000000	CARISMA	●000000	PERCEPÇÃO	●000000
DESTREZA	●000000	MANIPULAÇÃO	●000000	INTELIGÊNCIA	●000000
VIGOR	●000000	APARÊNCIA	●000000	RACIOCÍNIO	●000000

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
PRONTIDÃO	0000000	EMP.C/ANIMAIS	0000000	ACADÊMICOS	0000000
ESPORTES	0000000	OFÍCIOS	0000000	SAB. POPULAR	0000000
ACUIDADE	0000000	ARQUEARIA	0000000	INVESTIGAÇÃO	0000000
BRIGA	0000000	COMÉRCIO	0000000	DIREITO	0000000
EMPATIA	0000000	ETIQUETA	0000000	MEDICINA	0000000
EXPRESÃO	0000000	PERFORMANCE	0000000	OCULTISMO	0000000
INTIMIDAÇÃO	0000000	ARMA BRANCA	0000000	POLÍTICA	0000000
LIDERANÇA	0000000	CAVALGAR	0000000	FILOSOFIA	0000000
MANHA	0000000	FURTIVIDADE	0000000	RITUALÍSTICA	0000000
LÁBIA	0000000	SOBREVIVENCIA	0000000	RELIGIÃO	0000000
	0000000		0000000		0000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS		ANTECEDENTES		VIRTUDES	
	0000000		0000000	CONSCIÊNCIA/ CONVICÇÃO	●0000
	0000000		0000000	AUTOCONTROLE/ INSTINTO	●0000
	0000000		0000000	CORAGEM	●0000
	0000000		0000000		
	0000000		0000000		
	0000000		0000000		

FILOSOFIA
0000000000
Aura: ( )

FORÇA DE VONTADE
0000000000
□□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

PONTOS FUTURO

VITALIDADE

ESCORIADO	□
MACHUCADO	-1 □
FERIDO	-1 □
FERIDO GRAVEMENTE	-2 □
ESPANCADO	-2 □
ALEIJADO	-5 □
INCAPACITADO	□

FRAQUEZA

Começando

Em vampiro, a criação de personagem funciona de modo simples. Porém, antes da criação, existem algumas etapas que são necessárias para conseguir criar um personagem condizente e coerente com a ficha que você está preenchendo. Existem alguns fatores que são importantes ressaltar antes do início da criação de ficha.

• Você pode criar um personagem de qualquer idade, qualquer cultura e de qualquer nação, sujeito à aprovação do Narrador. Contudo, todos os personagens começam o jogo como vampiros neófitos que só recentemente deixaram a proteção de seus senhores. Assume-se que todos os personagens de jogadores não tenham mais do que 25 anos de experiência como Membros. A não ser pelo que os seus senhores lhes contaram, eles sabem relativamente pouco sobre a sociedade dos Membros. Isto lhes permite conhecer o Mundo das Trevas enquanto ele se desdobra, revelando toda a malícia e mistério, ao
invés de já terem o conhecimento de eras em seus bolsos. A idade aparente de um personagem é a idade na qual ele foi Abraçado e se tornou um Membro.

• O sistema de criação de personagem tem a intenção de ser um mecanismo para desenvolver personalidades e não simplesmente um sistema rígido de codificações mecânicas. Quem prefere mais as regras do que um personagem interessante ou uma boa história? O personagem não pode existir apenas como bolinhas em uma página. A interpretação é sempre mais importante do que os números.

• Os jogadores têm um certo número de pontos para gastar nas Características que eles gostariam que seus personagens tivessem. Os jogadores também recebem "pontos de bônus" no final da criação de personagem. Eles podem gastar estes pontos para complementar seus personagens, adicionar personalidade e diferenciá-los ainda mais dos personagens de outros jogadores.

• Uma pontuação de l em uma Característica é fraca, enquanto uma pontuação de 5 é excelente. Portanto, um personagem com um único ponto em uma Característica ou não é muito bom nesta Característica ou é um iniciante. Não pense que o seu personagem é fraco só porque ele tem apenas um ponto em Manipulação. O sistema de experiência apresentado na página XX permite que os personagens cresçam e se desenvolvam. As Características são classificadas de acordo com a escala humana (exceto pelas Características vampíricas como Vantagens e Pontos de Sangue, que são classificados pelo padrão dos Membros).

• É sua responsabilidade escolher um papel que não seja francamente prejudicial ao grupo. Os vampiros são criaturas solitárias, e por isso, é preciso haver alguma razão para que você tenha se juntado aos seus companheiros Membros (os outros personagens de jogadores). Apesar do fato do Mundo das Trevas forçar a união de círculos de vampiros, os Membros não se unem simplesmente por fazê-lo.

Personagens

Agora que estabelecemos um padrão de raciocínio, existem algumas perguntas que você pode se fazer ao pensar no conceito do seu personagem e suas características.

• Quem eu era como humano?

Por mais simples que pareça, esta questão faz todo sentido. Não dá para começar a construir uma casa pelo telhado, então você deve pensar quem você era enquanto humano.

Isto porque pensar no seu personagem humano vai fazê-lo refletir sobre as habilidades, capacidades e a vivência que ele teve. Este lado da vida dele será abordado, afinal você vai desenvolver como eram os laços familiares dele, se a vida dele era solitária e feliz ou rica e triste. É um bom momento para você refletir sobre quem você era e adquar a ficha e as pontuações de acordo com a história que está criando.

• Por que fui abraçado? Por que meu senhor me escolheu?

É aqui que começamos a sua vida ou não-vida vampírica. Todo senhor escolhe sua cria por algum motivo especial. Se seu narrador não definir isto, você mesmo pode fazê-lo. Isto porque personagens demoram muitas décadas, talvez até séculos para amadurecerem e criarem um outro cainita.

Quando se tem um criador, ele geralmente abraça um mortal porque algo naquele indivíduo chamou a sua atenção. Se foi um Brujah, pode ter sido a força de vontadou os seus ideais. Um Assamita poderia ser abraçado pela forma com que se porta diante das leis e proteção delas. O Tzimisce poderia ter visto importância em alguém que pudesse trazer poder político para os Cárpatos e assim por diante.

Leve em consideração que seu criador sempre terá um motivo para tê-lo abraçado. Abraços acidentais também podem acontecer,

embora as consequências por ter quebrado a tradição do abraço podem ser devastadoras para o seu criador. Espera-se que os Senhores observem e estudem suas progênies por algum tempo antes de pedirem permissão para abraçar. Normalmente, eles escolhem e estudam os mortais que desejam abraçar. Em cada família há uma preferência sobre uma Habilidade ou Atributo em específico e que chama a atenção dos Senhores. Para que o Abraço ocorra, espera-se que a cria esteja no auge de sua vida ou no que o Senhor dela enxerga como auge, pois teóricamente ela será daquele jeito para sempre.

• **Como foi ou como é a minha relação com meu senhor?**

Este é um bom momento para descrever como seu senhor é ou como foi contigo. Lembre-se que a forma com que seu senhor lhe trata lhe molda, transformando sua personalidade enquanto cainita.

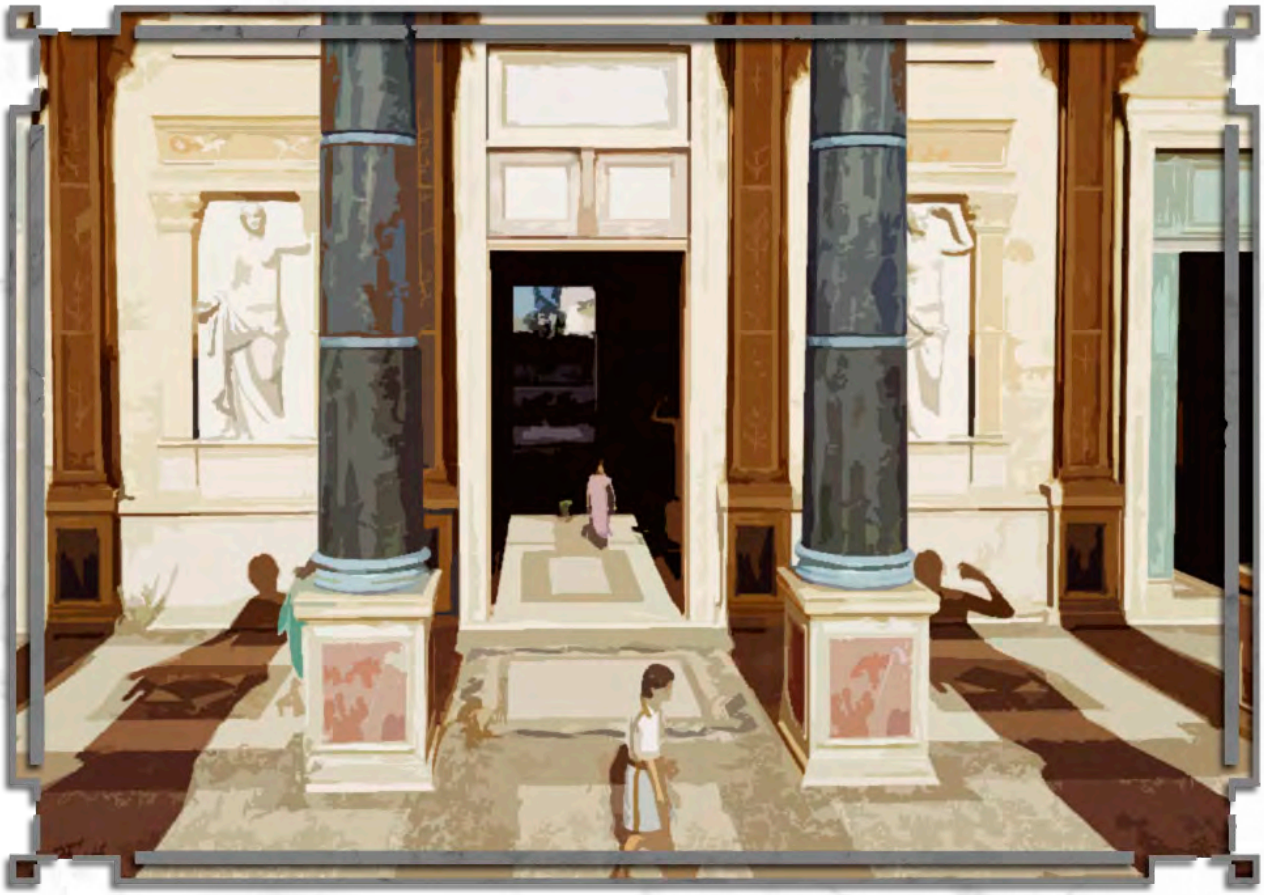
Supondo que o seu senhor tenha sido ríspido com seu personagem, provavelmente seu personagem será acuado ou ríspido também. Se teu senhor for amoroso e amigável, seu personagem pode ser ingênuo. Você deve definir como é a reação em relação à "educação" com teu senhor. Este fator interfere em como a sua ficha pode ser montada, afinal existem Qualidades e Defeitos, Antecedentes e Virtudes que demonstram esses detalhes sobre o personagem.

• **Como vivo nas noites atuais?**

É nesse momento em que você passa a descrever como o seu personagem age, se ele ainda acompanha a sua trajetória, se você conquistou aliados, contatos, companheiros ou até mesmo se a sua família ainda é viva e como agem em relação à você ou se até mesmo sabem de sua condição vampírica. Desenvolva a opinião dele sobre os cainitas e o mundo em que ele vive.

Aproveite o momento para descrever se o personagem está junto do grupo de jogadores que fazem parte da mesa e debata sobre a relação de todos vocês enquanto personagens, justificando como vocês se juntaram. Existem várias maneiras de juntar um grupo de vampiros. Embora solitários, vampiros se juntam em momentos de necessidade.

O narrador pode utilizar as justificativas históricas do personagem para encaixá-lo na crônica e trazer mais imersão para o enredo que está sendo contado. Não se esqueça de que este tipo de desenvolvimento só acrescenta ao comportamento do seu personagem e à personalidade dele.



Processo de Criação de Personagem

Passo Um: Conceito de Personagem

Escolha o conceito, o Clã (Família), a Natureza e o Comportamento.

Passo Dois: Distribuição de Atributos

Distribua um ponto para cada atributo. Classifique as categorias de atributos em ordem de importância para seu personagem: Físico, Social e Mental.
Distribua 7 pontos entre os Atributos primários.
Distribua 5 pontos entre os Atributos secundários.
Distribua 3 pontos entre os atributos terciários.

Passo Três: Distribuição de Habilidades

Classifique as categorias de Habilidades em ordem de importância para seu personagem: Talentos, Conhecimentos e Habilidades.
Distribua 13 pontos entre as Habilidades primárias escolhidas.
Distribua 9 pontos entre as Habilidades secundárias escolhidas.
Distribua 5 pontos entre as Habilidades terciárias escolhidas.
Nota: Nenhuma habilidade deve ter mais de 3 pontos neste estágio.

Passo Quatro: Escolha Vantagens

Escolha Disciplinas (4), Antecedentes (5) e Virtudes (7). Seu personagem recebe automaticamente um ponto em cada Virtude.

Quinto Passo: Toques Finais

Anote a Humanidade (igual a Consciência + Autocontrole), Força de Vontade (igual a Coragem), e Pontos de Sangue equivalentes a sua geração. Se o seu personagem está seguindo uma Filosofia, consulte o Capítulo 3. Gaste os pontos bônus (15). Opcional: Escolha Qualidades e Defeitos (max. 7 pontos). Cada defeito acrescenta um valor em pontos bônus para sua ficha, até um máximo de 7. Cada qualidade custa pontos bônus.
Nota: Personagens com Filosofia não podem passar de 5 na classificação.

Exemplos de Conceitos

- **Criminoso**: Ladrão, batedor de carteira, trombadinha
- **Vagabundo**: Deslocado de casa por causa de guerra ou fome, peregrino, parte de uma caravana
- **Entretenedor**: Musicista, ator, poeta
- **Intelectual**: Filósofo, instrutor, sacerdote
- **Criança**: Fugitivo, pequeno militar, moleque
- **Religioso**: Eclesiático, monge, sacerdote
- **Estrangeiro**: Escravo, membro de religião diferente, leproso
- **Político**: Patrício, juíz, conselheiro, magistrado
- **Professional**: Escultor, doutor, pintor
- **Soldado**: Guarda de cidade, mercenário, centurião, praetoriano
- **Trabalhador**: Fazendeiro, minerador, pesador, cervejeiro

Clãs

- **Assamita**: Crias de Haqim. Considerados assassinos e juízes, protetores da palavra de Caim.
- Brujah: Antes, filósofos respeitados. Hoje, furiosos e frustrados. Buscam vingança pela queda de Cartago.
- **Capadócios**: Buscam na morte o significado para a vidade. Alguns, recém convertidos em cristãos.
- **Gangrel**: Ligados à sua natureza bestial, são considerados os bárbaros por sua "origem" nórdica.
- **Lasombra**: Antes, piratas do Mare Nostrum. Agora, políticos que buscam por meio da religião a liderança de Roma.
- **Malkavianos**: Videntes, sacerdotes ou oráculos. Conhecido como o clã da Loucura porque vêem o que não podemos ver.
- **Nosferatu**: Sua besta se manifesta em sua carne. Por isto são monstros e vivem às espreitas, nos esgotos.
- **Ravnos**: Ilusionistas, trapaceiros ou viajantes. Alguns deles, muito sábios e cofiáveis.
- **Salubri**: Guardiões da humanidade, que lutam para extinguir as forças do mal. Possuem um terceiro olho.
- **Seguidores de Set**: Fervorosos que crêem na ressurreição de Set. Procuram trazê-la para destruir o mundo.
- **Toreador**: Artistas, sedutores e diplomatas. Eles inspiram emoções através de sua arte.
- **Tzimisce**: Originários dos Cárpatos. Chamados de demônios por sua arte de moldar a carne e pelas feitiçarias que aprenderam com os milênios.
- **Ventrue**: Políticos, patrícios e generais que dominam o império com mão de ferro e conquistam novos territórios com sua política suja.

Linhagens de Sangue

• **Ananke:** Ceifadores de criaturas naturais. Trabalham para trazer o equilíbrio da morte para quem tenta burlar as regras. Ou videntes que vêem nos ossos, profecias.
• **Baali**: Infernalistas que servem demônios e buscam trazer destruição para o plano terreno.
• **Brujah Verdadeiro**: Pensadores, estudantes do tempo que negam-se a aceitar a liderança de Troile.
• **Filhos de Osíris**: Proclamam-se protetores da humanidade, assim como os Salubri. Procuram mostrar uma salvação aos desesperados.
• **Gangrel Grego**: Adaptaram-se às civilizações e deixaram a natureza por enxergar oportunidade nas cidades.
• **Kiasyd**: Qualquer um que tenha a mistura do sangue de fada e cainita em seu sangue. Trabalham junto com as fadas, mas não a favor delas.
• **Nictuku**: Perseguidores dos Nosferatus, afirmam ser a verdadeira linhagem descendente de Absimiliard, criador do clã Nosferatu.
• **Mithraístas**: Membros do clã Ventrue, pertencentes ao Culto de Mithras que se tornaram feiticeiros e guerreiros.
• **Strixes**: Bruxas transformadas em vampiras a partir de uma brincadeira de um Malkaviano.

Disciplinas

• **Animalismo**: A arte de dominar animais e a besta.
• **Auspícios**: Domínio dos sentidos sobrenaturais.
• **Bardo**: A manipulação da Humanidade, praticada pelos Filhos de Osíris.
• **Demência**: A arte de distorcer a mente, impondo a loucura e a insanidade em suas vítimas.
• **Dominação**: A arte controle da mente através do contato visual.
• **Dur-An-Ki**: Feitiçaria vampírica, adotada pelos Assamitas. Embora no passado fosse pertencente a qualquer feiticeiro.
• **Fortitude**: Tenacidade Sobrenatural, até mesmo ao ponto de resistir a fogo e a luz solar.
• **Metamorfose**: A arte da adaptação sobrenatural.
• **Mytherceria**: A arte de imitar a magia das Fadas.
• **Necromancia**: O poder sobrenatural de invocar e controlar os mortos.
• **Ofuscação**: A habilidade de permanecer obscuro e invisível, até mesmo em multidões.
• **Potência**: Força sobrenatural.
• **Quimerismo**: Manipulação da realidade através da própria vontade.
• **Quietus**: A arte do assassinato através da manipulação do sangue.
• **Rapidez**: Velocidade sobrenatural.
• **Magia de Sangue**: A arte de imitar a magia dos Magos através do sangue.
• **Magia Mithraísta**: O tipo de feitiçaria utilizada pelo Culto de Mithras. Aparentemente imita poderes divinos.
• **Tenebrosidade**: Controle e manipulação de sombras.
• **Valeren**: A habilidade da cura, da pacificação, da danificação e recuperação da alma através do terceiro olho e do equilíbrio.
• **Vicissitude**: A capacidade de moldar o corpo e a carne através do toque.

Arquétipos

• **Arquiteto**: Você constrói algo de valor duradouro.
• **Autocrata**: Você precisa controlar.
• **Bon Vivant**: A não-vida é para o prazer.
• **Mercenário**: Por que entregar de graça quando você pode vender?
• **Camaleão**: Você consegue se misturar em qualquer situação.
• **Celebrante**: A sua causa lhe traz alegria.
• **Caçador de Emoções**: A corrida é o que importa.
• **Criança**: Você procura por alguém para te guiar.
• **Competidor**: Você deve ser o melhor.
• **Conformista**: Você obedece e assiste.
• **Diretor** Você supervisiona o que deve ser feito.
• **Enigma**: Você sabe porque faz as coisas. As pessoas, não.
• **Esperto:** Existem outros para seu benefício.
• **Excêntrico**: Quem é que liga para a normalidade?
• **Fanático**: A causa é tudo que importa.
• **Galante**: Você deve ser o centro das atenções e fará questão que isto aconteça.
• **Guru**: Sua espiritualidade inspira os outros.
• **Filósofo**: Você busca o sentido da vida. Tudo deve fazer sentido.
• **Idealista** Você acredita em algo maior.
• **Juiz**: Você considera a evidência para encontrar a verdade.
• **Malandro**: Rir ofusca a dor.
• **Mártir**: Você sofre para o bem maior.
• **Masoquista**: A dor o lembra que você ainda existe.
• **Monstro**: Você é Amaldiçoado, assim, aja como tal!

• **Olho da Tempestade**: Caos e destruição o se quem, ainda sim, você mantém a paz.
• **Pedagogo**: Você salva outros através do conhecimento.
• **Penitente**: A não-vida é uma maldição, e você sabe disto.
• **Perfeccionista**: Você busca a perfeição.
• **Ranzinza**: Tudo tem suas falhas.
• **Rebelde**: Você não segue as regras de ninguém.
• **Sádico**: Você gosta de causar dor.
• **Solitário**: Você faz seu próprio caminho.
• **Soldado**: Você segue ordens, mas da sua própria maneira.
• **Sobrevivente**: Nada pode te parar.
• **Tradicionalista**: Como sempre foi, por isso deve ser.
• **Visionário**: Algo existe além de tudo isso.

Antecedentes

• **Aliados**: Mortais associados, membros da família ou amigos.
• **Contatos**: Indivíduos ou organizações dos quais você pede favores ou retira informações.
• **Domínio**: Distritos em que cainitas podem perambular ou se alimentar.
• **Fama**: Como é conhecido no mundo mortal ou cainita.
• **Geração**: Quão distante está de caim.
• **Identidade Alternativa**: Quem você está tentando se passar por e sua história alternativa.
• **Influência**: O poder político do personagem na sociedade mortal.
• **Mentor**: Um cainita ou grupo de cainitas que mentoram o personagem.
• **Recursos**: Posses, riquezas e terras.
• **Batedores**: Grupo de humanos que trabalham para você.
• **Centuria**: Grupo de centuriões que seguem suas ordens.
• **Rebanho**: A quantidade de humanos que servem de alimento para você.
• **Lacaios**: Carniçais que agem em seu favor.
• **Status**: A posição do personagem em relação à outros vampiros.

Pontos Bônus

Característica	Custo (por ponto)
Atributo	5
Habilidade	2
Disciplina	7
Feitiçaria de Sangue	4
Ritual da Feitiçaria de Sangue	Nível do Ritual
Antecedentes	1
Virtudes	2
Filosofia	2
Força de Vontade	1

Atributos

Os atributos refletem as capacidades brutas que cada personagem possui. Todos os personagens de **V20 Era Clássica** compartilham os mesmos nove Atributos, nas mesmas três categorias (Físico, Mental e Social). Eles geralmente classificam de um a cinco pontos. Personagens de baixa geração podem ter atributos em seis ou mais. Alguns personagens, como Nosferatu com Aparência, podem ter um Atributo em pontos zero, refletindo uma limitação absoluta e paralisante com aquele Atributo.

Atributos Físicos

Atributos Físicos definem a condição do corpo de um personagem. Eles indicam o quão forte, ágil e resistente é um personagem. Atributos Físicos devem ser tomados como a categoria principal para um personagem orientado para a ação. Os vampiros podem usar sangue ingerido para aumentar sobrenaturalmente seu Físico (e apenas os Atributos Físicos, ver Capítulo 6).

Força

A Força é o poder puro e bruto de um personagem. Ela indica quanto peso um personagem é capaz de levantar, quanto ele pode empurrar e com qual força ele pode atingir um outro personagem ou objeto. A Característica Força é adicionada à parada de dano de um personagem quando ele atinge um personagem em combate corpo-acorpo. Ela também é usada quando o personagem deseja quebrar, levantar ou carregar alguma coisa, ou quando deseja pular grandes distâncias.

• Fraco. Pouco peso é o suficiente para cansá-lo. Você é capaz de levantar cerca 20kg (40lb).

•• Medíocre. Você é como qualquer um. Nada demais, nada de menos. Você poderia levantar cerca de 50kg (100lb).

••• Bom. Você está acima da média e as pessoas podem te chamar para fazer trabalhos de peso. Você poderia levantar pouco mais de 100kg (200lb).

•••• Excepcional. Sua força é realmente poderosa. Provavelmente você ganhou benefícios por conta dela e está acima da maioria dos homens. Você poderia levantar até 200kg (450lb)

••••• Extradordinário. Você é um dos homens mais fortes do império. Nenhum humano comum faz frente à você. Você poderia levantar 325kg (700lb) e esmagar crânios como uvas.

••••• • Descomunal. Alguns dos mitos sobre semideuses utilizam você de exemplo. Os humanos mais poderosos do império podem perder disputas contra você. Você poderia erguer 400kg (900lb).

••••• •• Épico: Hércules poderia aceitá-lo como discípulo ao presenciar você arremessar um cavalo de batalha. Você pode erguer cerca de 550kg (1200lb).

Especialidades: Mãos Fortes, Braços Poderosos, Reservas de Força, Punhos de Ferro

Destreza

O Atributo Destreza mede a habilidade física geral de um personagem. Ela abrange a velocidade, agilidade e a rapidez geral do personagem, assim como sua agilidade em manipular objetos com controle e precisão. Também incluídos sob o título Destreza estão a coordenação visual e motora o reflexos e a graciosidade dos movimentos.

• Fraco. Ficar sob um pé só ainda é um desafio para você. Lâminas em suas mãos podem fazê-lo se machucar.

•• Medíocre. Se você estivesse entre militares, poderia tentar praticar o treino com espadas. Mas ainda teria muito a melhorar.

••• Bom. Você poderia tentar equilibrar-se, arremessar lâminas, praticar tiros ao alvo com certa facilidade. Seu condicionamento ágil está em dia.

•••• Excepcional. As pessoas o vêem como destaque. Alguns acreditam que teria futuro como dançarino. Suas juntas são flexíveis e passar por locais pequenos seria uma tarefa fácil.

••••• Extradordinário. Seus movimentos são fluídos e hipnóticos. Quase sobrenaturais.

••••• • Descomunal. Sua agilidade é tanta que você poderia desviar de uma ou duas flechas sem muitas dificuldades.

••••• •• Épico. Felinos o invejariam em uma corrida e talvez até mesmo perdessem a disputa contra você.

Especialidades: Flexibilidade, Velocidade, Movimentos Felinos, Reflexos Rápidos.

Vigor

A característica Vigor reflete a saúde, a resistência e o poder de recuperação do personagem. Ela indica por quanto tempo um personagem pode se esforçar e quanta punição física ele é capaz de suportar

antes de sofrer traumas físicos. O Vigor também inclui um pouco de força psicológica, indicando a determinação e a tenacidade de um personagem em não desistir.

• Fraco. Se você deixasse uma maçã cair em seus pés, já seria o suficiente para machucá-lo.
•• Medíocre. Andar alguns quarteirões seriam o suficiente para cansá-lo. Um ou dois socos poderiam tonteá-lo.
••• Bom. Você raramente ficaria doente se fosse humano e está em bom condicionamento físico.
•••• Excepcional. Você poderia correr por horas e só começaria a suar depois de 1h30 de corrida.
••••• Extradordinário. Alguns diriam que você é abençoado pelos Deuses. Pragas vem e vão e você nem mesmo sente elas o afetarem.
•••••• Descomunal. Você poderia ficar dias sem comer antes de começar a qualquer fraqueza.
••••••• Épico. Se uma flecha, por algum milagre perfurasse o seu peito, você provavelmente sentiria cócegas.

Especialidades: Incansável, Determinado, Resistente, Vigoroso.

Atributos Sociais

Apesar de sua predisposição à solidão, os vampiros usam a sociedade humana como instrumento para levar adiante os seus planos. Os Atributos Sociais descrevem a aparência, o charme e a habilidade de um personagem em interagir com a sociedade. Estas Características são fundamentais na determinação da primeira impressão, dinâmica pessoal e relacionamento do personagem com os outros indivíduos.

Carisma

O Carisma é a habilidade de um personagem em atrair e agradar os outros através de sua personalidade. O Carisma é usado quando um personagem tenta ganhar a simpatia de outro ou encorajá-lo a confiar nele. O Carisma não indica que o personagem é necessariamente eloquente ou habilidoso em intimidação. Mas é o simples poder do charme e da influência de um personagem. O Carisma descreve a habilidade de um personagem de convencer os outros a concordarem com o seu ponto de vista. Este atributo não indica, necessariamente, como o personagem é carismático, se é um sedutor eloquente ou um valentão sorridente. (Estas devem vir através e por meio de interpretação e especialidades).

• Fraco. Você é desagradável.
•• Medíocre. As pessoas aceitam ficar ao seu redor. Às vezes você consegue atrair maus olhos.
••• Bom. As pessoas ficam agradecidas por tê-lo em seu estabelecimento e você poderia agradar festas.
•••• Excepcional. Você poderia ficar devendo uma grande quantia a alguém e "pagar depois".
••••• Extradordinário. Ainda que fosse plebeu, você seria um perigo para a liderança do império.
•••••• Descomunal. Se você traísse o império, o César poderia relevar o seu crime.
••••••• Épico. Pessoas se matariam por você mesmo que você nem as conhecesse.

Especialidades: Fala Mansa, Distinto, Urbano, Engraçado, Eloquente, Gracioso.

Manipulação

A Manipulação mede a habilidade de auto-expressão de um personagem com o objetivo de fazer com que os outros compartilhem de suas perspectivas ou sigam seus caprichos. Em resumo, é fazer com que os outros façam o que você quer. A Manipulação é usada no jogo quando um personagem tenta influenciar ou direcionar sutilmente o comportamento de outros. A Manipulação é usada para enganar, blefar, usar de lábia e despachar outros personagens. Se o personagem em questão gosta ou não de ser manipulado é irrelevante (essa é a diferença entre a Manipulação e o Carisma); um motivador habilidoso pode até mesmo se aproveitar dos talentos daqueles que o odeiam.

A Manipulação é um negócio perigoso, especialmente entre os Membros (apesar desta ser sua principal moeda). Falhas em tentativas de Manipulação frequentemente provocam o ódio dos que estavam para ser enganados. Falhas Críticas em jogadas de Manipulação podem adicionar nomes na lista de inimigos de um personagem.

As pessoas são manipuladas todos os dias e normalmente ignoram isso ("O que acha de ir ao mercado para mim?"). Se alguém chamar atenção sobre o fato, contudo, a maioria das pessoas se tornam bastante defensivas. A Manipulação pode ser a ferramenta mais poderosa do repertório de um personagem, mas uma falha pode ser desastrosa. Personagens com

altos níveis de Manipulação naturalmente perdem a confiança naqueles que o cercam.

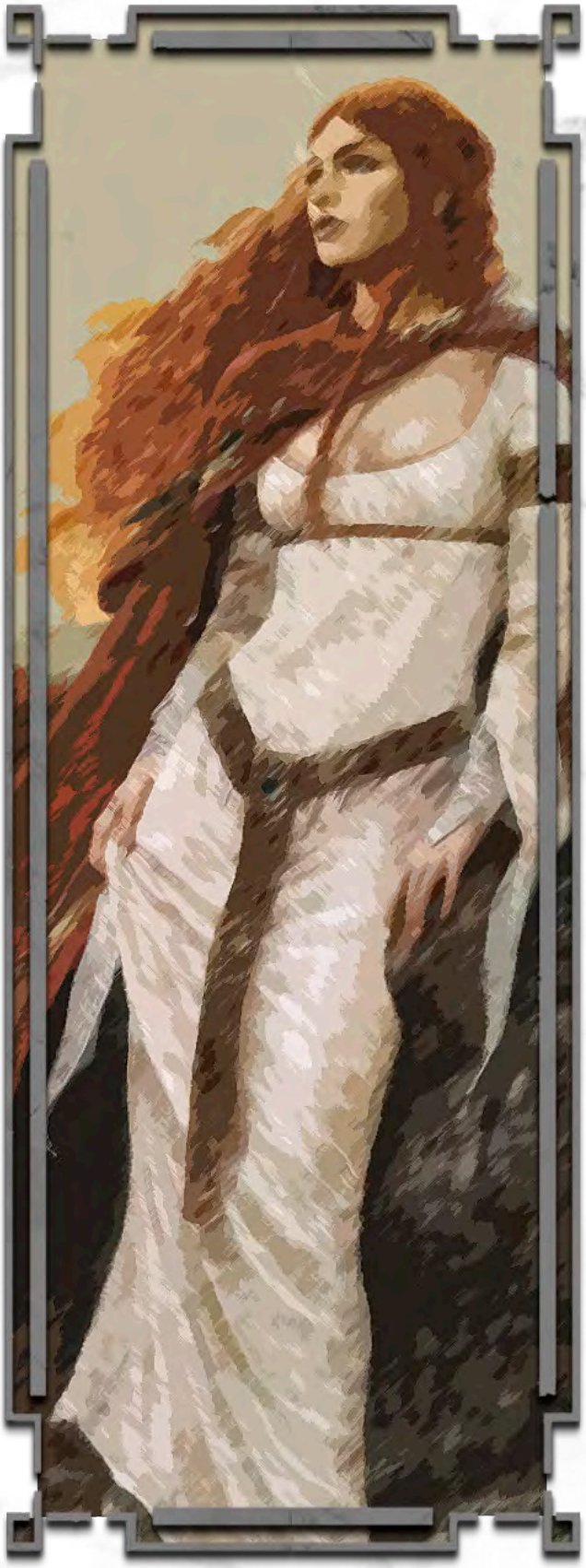
• Fraco. Você tem dificuldades para se expressar.
•• Medíocre. Às vezes você sabe mentir ou enrolar alguma pessoa. Como qualquer pessoa normal.
••• Bom. Você poderia conseguir bons descontos dentro dos mercados da cidade.
•••• Excepcional. Dentro do senado, suas palavras seriam perigosas e provavelmente você ditaria rumos.
••••• Extradordinário. Se fosse conselheiro de César, você provavelmente seria o líder de Roma. Mas por trás das cortinas.
•••••• Descomunal. Você poderia enganar demônios e fazê-los virar seus escravos.
••••••• Épico. Você poderia fazer Loki pensar que é seu amigo.

Especialidades: Convincente, Malandragem, Sedutor, Bom Argumentador.

Aparência

A aparência, embora ligada às características físicas, afeta a maneira como as pessoas se relacionarão com você. Desde as sujeiras em teus sapatos ao fedor de suas roupas ou o cabelo desarrumado podem contribuir para uma impressão ruim de seu personagem. Enquanto alguém bem vestido, limpo e com jóias ou relacionados podem trazer boas impressões, tudo contribui para a aparência do personagem. Tanto humanos quanto Cainitas são visuais, portanto não podem deixar de julgar e reagir ao que aparece diante deles. O Cainita que deseja sempre causar uma boa impressão deve priorizar a Aparência, pois a avaliação inicial da aparência, postura e comportamento quase sempre acontecerá primeiro em uma reunião social.

• Fraco. Você é feio, fedido ou mal vestido.
•• Medíocre. Em uma multidão, você seria como mais um dos humanos que estivessem ali.
••• Bom. As pessoas gostam de ver sua aparência e ficam agraciadas com sua beleza.
•••• Excepcional. Você poderia ser exemplo para os antigos escultores gregos.
••••• Extradordinário. As pessoas se espantam, você chama atenção por onde passa e é invejado ou bajulado pelas pessoas dentro do recinto em que estiver.



• • • • • • Descomunal. Sua beleza é tanta que as pessoas se prontificam a agradá-lo apenas por vislumbrá-lo.
• • • • • • • Épico. As pessoas se espantariam e por alguns momentos poderiam perder-se em seus pensamentos admirando sua beleza. Você poderia ser confundido com um ser angelical.

Especialidades: Aparência não convencional, modelo grego, bem vestido, rosto inesquecível, pose Memorável

Atributos Mentais

Os Atributos Mentais definem as capacidades cerebrais de um personagem, incluindo aspectos como a memória, inteligência, consciência do que o cerca e a habilidade de pensar, aprender e reagir

Percepção

A percepção mede a habilidade do personagem de observar seus arredores. Isso pode envolver um esforço consciente, como procurar em uma área, mas é mais frequentemente intuitivo, conforme os sentidos aguçados do personagem notam que algo está fora do normal. A Percepção é uma sensibilidade aos arredores do personagem e raramente está presente nos cínicos e exaustos (que já viram tudo isso antes).

A Percepção é usada para determinar se o personagem entende ou não uma dada situação ou se ele detecta um estímulo no ambiente. Ela pode advertir um personagem da presença de uma emboscada, ajudá-lo a identificar uma metáfora, distinguir uma pegada camuflada ou descobrir qualquer outro detalhe escondido ou ignorado, sejam eles físicos ou não.

• Fraco. Algo poderia literalmente passar direto por você, sem com que você notasse.
• • Medíocre. Normalmente, você costuma prestar atenção. Porém, ainda deixa de notar muitas coisas dentro de algum recinto.
• • • Bom. Você poderia tocar e ver um tecido, sabendo definir a qualidade dele pelo toque.
• • • • Excepcional. Você presta atenção em detalhes como textura, cheiro, dimensões, material, qualidade e até mesmo as cores raramente deixando passar por despercebido.
• • • • • Extradordinário. Se um veneno estivesse na comida, seu paladar notaria antes que você engolisse.
• • • • • • Descomunal. Você perceberia a localização de alguém que estivesse procurando mesmo que estivesse camuflado dentro de uma multidão.
• • • • • • • Épico. Com certo esforço, você conseguiria acompanhar uma flecha sendo disparada até seu alvo.

Especialidades: Atento, Introspectivo, Cuidadoso, Penetrante, Perspicaz, Experiente.

Inteligência

O Atributo Inteligência se refere à compreensão do personagem sobre os fatos e conhecimentos. Mais importante do que isso, contudo, ele governa a habilidade de um personagem de argumentar, resolver problemas e avaliar as situações. O termo Inteligência é quase um erro, pois o Atributo também abrange o senso crítico e a flexibilidade de pensamento.

A Inteligência não inclui a compreensão, a sabedoria ou o bom senso, pois estes compõem os traços da personalidade do personagem e não as suas Características. Até mesmo os personagens mais espertos podem ser tolos o bastante para abrirem a boca na hora errada ou insensatos demais para não perceberem que seu adversário lhe serviu um vinho envenenado.

Personagens com um baixo nível de Inteligência não são necessariamente estúpidos (contudo, eles podem ser), mas apenas não foram educados ou são pessoas de mentes simples. Da mesma forma, personagens com alta Inteligência não são todos como Aristóteles: eles podem ser melhores em memorizar rotas ou terem um juízo particularmente aguçado.

• Fraco. A vida simples é o suficiente para você.
• • Medíocre. Quando alguém lhe perguntar algo, sua resposta poderia ser a de qualquer pessoa.
• • • Bom. As pessoas vem até você para pedirem conselhos.
• • • • Excepcional. Você pode desvendar o segredo de quase todo problema que aparecer para você.
• • • • • Extradordinário. Suas ideias estão além da sua época. Talvez você fundasse uma escola Socrática.
• • • • • • Descomunal. Mesmo que

Aristóteles fosse seu aluno, ele jamais conseguiria compreender tamanha sabedoria.

• • • • • • •• Épico. Com algum empenho, você poderia resolver problemas filosóficos que até hoje não possuem resposta.

Especialidades: Literato, Criativo, Analítico, Solucionador de Problemas, Autoridade em Áreas Específicas

Raciocínio

A Característica Raciocínio mede a habilidade de um personagem de pensar rapidamente e reagir com velocidade a certas situações. Ela também reflete a esperteza geral do personagem. Personagens com baixos níveis de Raciocínio são lentos e mentalmente letárgicos, ou talvez, crédulos e inocentes. Em contrapartida, personagens com altos níveis de Raciocínio quase sempre têm um plano e se adaptam a novos ambientes com rapidez notável. Personagens com altos níveis de Raciocínio também conseguem se manter calmos em situações de tensão.

• Fraco. Em uma batalha, provavelmente uma espada o atingiria antes mesmo de você agir.

• • Medíocre. Normalmente você poderia notar que alguém está trapaceando em um jogo de cartas.

• • • Bom. Você geralmente tem a última palavra e a última risada.

• • • • Excepcional. Você possui respostas para quase tudo.

• • • • • Extradordinário. Mesmo quando pressionado, você poderia fazer melhor escolha.

• • • • • • Descomunal. Você poderia antever os rumos de uma batalha antes mesmo de ela começar.

• • • • • • •• Épico. Sua mente é tão veloz quanto um disparo de um scorpio.

Especialidades: Ganhar a Dianteira, Orador Vigoroso, Mudar de Estratégia, Emboscadas.

Habilidades

Como mencionado anteriormente, as Habilidades são as Características usadas para descrever o que você sabe e o que você aprendeu a fazer. Enquanto os Atributos representam o seu potencial bruto, as Habilidades representam a maneira que você encontrou para usar esse potencial. Você pode não precisar de nada mais ao que a força para arrombar uma porta — mas se você estiver tentando usar de força bruta para forçar uma parte do motor sem quebrar nada, talvez fosse melhor você saber algo sobre mecânica. Ao jogar os dados, você provavelmente terá que somar uma Habilidade com o Atributo apropriado, a fim de descrever adequadamente a combinação de potencial e saber o que é preciso para fazer com que as coisas funcionem.

Existem 30 Habilidades: 10 Talentos, 10 Perícias e 10 Conhecimentos. Cada Habilidade normalmente abrange uma ampla gama de aptidões. Para certas Habilidades (Expressão, Ofícios, Performance, Acadêmicos, Filosofia) é melhor escolher uma especialização , mesmo se o nível do personagem nesta Habilidade não for 4 ou mais. Portanto, um personagem com a Perícia Ofícios é normalmente versado em trabalhos manuais como um todo, mas pode ser particularmente adepto da mecânica de automóveis.

Quando personagens não possuem algum Talento, eles ainda poderão realizar o teste. Se houver a falta de uma Perícia, terá o aumento de +1 em relação à dificuldade enquanto se houver a falta de Conhecimento, o personagem realizará o teste com +2 de dificuldade.

Talento

Os Talentos descrevem o que você sabe intuitivamente, o que você consegue fazer sem treinadores ou instruções. A única maneira de desenvolver um Talento é através da experiência direta, com a exceção de alguns casos (por exemplo, conseguir um ponto de Briga pela leitura de um pergaminho), estas coisas não podem ser aprendidas por livros. Se você tentar uma ação baseada em um Talento que o seu personagem não tem, não existem penalidades na parada de dados básica do seu Atributo; estas Habilidades são tão intuitivas que virtualmente qualquer um tem algum grau de capacidade em cada uma delas.

Prontidão

Esta é sua aptidão básica de perceber as coisas que acontecem ao seu redor, mesmo quando você não está realmente procurando por elas. A Prontidão descreve a atenção que você presta no mundo exterior, esteja você ocupado ou não. Pessoas com baixos níveis de prontidão podem parecer avoadas. Este Talento, normalmente é somado à Percepção e é mais efetivo quando usado para perceber estímulos físicos (ao invés de temperamentos e pistas).

• Fraco. Se uma chuva forte começasse, você perceberia.

• • Medíocre. Seus sentidos são

comuns, de forma que possa perceber sons normalmente, odores fortes ou relacionados.
• • • Bom. Você costuma ser atento.
• • • • Excepcional. Seja por paranóia ou bom senso, você raramente é pego desprevenido.
• • • • • Extradordinário. Você repara em tudo à sua volta.
• • • • • • Descomunal. Antes mesmo de alguém bater à porta, você já notou a presença alheia.
• • • • • • • Épico. Mesmo dormindo você tem total noção do que ocorre ao redor.

Possuído por: Ladrões, caçadores, mensageiros, diplomatas, generais.
Especialidades: Emboscadas, Detalhes, Multidões, Florestas, Barulhos, Paranóias, Armadilhas

Esportes

Este Talento representa suas habilidades atléticas básicas, assim como qualquer outro treinamento que você tenha tido em esportes ou outra atividade rigorosa. Esportes diz respeito a todas as formas de corridas, saltos, arremessos, natação, atividades esportivas e similares; contudo, ele não abrange ações de coordenação motora como levantar pesos e também não inclui feitos atléticos cobertos por outras Habilidades (tal como Armas Brancas).

• Fraco. Suas capacidades físicas poderiam ser confundidas com as de um servo.
• • Medíocre. Entre militares, você seria um aspirante. Talvez tivesse futuro.
• • • Bom. Gladiadores teriam problemas em competir contra você.
• • • • Excepcional. Você está entre os melhores da área.
• • • • • Extradordinário. Você poderia vencer as Olimpiadas.
• • • • • • Descomunal. Você poderia atravessar o canal da mancha à nado sem muitas dificuldades.
• • • • • • • Épico. Você poderia vencer um dos Deuses do Olimpo em qualquer modalidade.

Possuído por: Entretenedores, lanceiros, escudeiros, guerreiros, jovens
Especialidades: Escalar, Correr, Nadar, Arremessar Objetos, Esquivar

Acuidade

Acuidade é uma reação instintiva a presença do sobrenatural. Ela difere de Prontidão (que mede a sensibilidade aos eventos mundanos) e Ocultismo (que abrange o conhecimento atual sobre o sobrenatural). Normalmente, apenas criaturas sobrenaturais têm acesso a esse talento especial, mas alguns mortais únicos têm a sensação de que há algo de estranho no mundo

Personagens com Acuidade, por vezes, têm palpites, arrepios, ou flashes repentinos de inspiração quando estão perto de criaturas sobrenaturais, objetos ou eventos. Essa percepção é puramente subconsciente, e saber que algo está errado não significa que o personagem sabe o que é. Para obter informações mais específicas, os Membros terão de utilizar um poder oculto ou particular. Acuidade só faz o vampiro mais receptivo à presença do inusitado.

Um vampiro pode usar deliberadamente Acuidade se desconfiar que há algo de sobrenatural, mas mais frequentemente o narrador pode pedir um teste de Acuidade para determinar se o vampiro percebe um estranho acontecimento que não é imediatamente visível.

• Fraco. De vez em quando você nota que algo não está certo, como uma sensação.
• • Medíocre. Você às vezes sente vibrações estranhas de uma direção ou área particular.
• • • Bom. Você pode entrar numa sala e saber que algo incomum está acontecendo dentro.
• • • • Excepcional. Sua intuição lhe diz quem é de outro mundo.
• • • • • Extradordinário. Você sabe instintivamente se algo ou alguém é mundano ou sobrenatural.
• • • • • • Descomunal. Com um pouco de observação, uma criatura sobrenatural é fácilmente detectada pelos seus sensos.
• • • • • • • Épico. Dizem que você está entre os vivos e os mortos.

Possuído por: Místicos, sacerdotes
Especialidades: Manifestações sobrentaurais, magia, fantasmas, vampiros.

Briga

O Talento Briga representa a habilidade do personagem em lutar com unhas e dentes. Este Talento representa sua perícia em combates corpo-a-corpo, seja devido ao treinamento em artes marciais ou a muita experiência — ambos podem fazer de você um adversário perigoso. Lutadores eficientes são coorde-

nados, resistentes à dor, rápidos, fortes e durões; a determinação de fazer o que quer que seja necessário para ferir o seu oponente e vencer várias lutas.

• Fraco. Cuidado para não bater em si mesmo.
•• Medíocre. Você sabe onde acertas as pessoas e onde fazer doer.
••• Bom. Você tem confiança com suas habilidades. Provavelmente tem algumas técnicas melhores do que a maioria.
•••• Excepcional. A maioria das pessoas que o encontram não seriam capazes de vencê-lo. E você sabe disso.
••••• Extradordinário. Se César o visse lutando, você provavelmente seria recrutado para a guarda pessoal dele.
•••••• Descomunal. Você poderia lutar contra um Lobisomem e ainda teria grandiosas chances de vencê-lo.
••••••• Épico. Em uma disputa, talvez o Deus da Guerra tivesse que suar um pouco para vencê-lo.

Possuído por: Brigões, bullies, soldados
Especialidade: Arm-Locks, Boxing, Brigar bêbado, Encenação, Arremessar, Greco-Romana

Empatia

Você entende as emoções dos outros e pode se identificar, fingir que se identifica ou brincar com essas emoções como achar melhor. Você tem muita facilidade para discernir motivos e pode ser capaz de perceber quando uma pessoa está mentindo. Contudo, você pode estar tão conectado com os sentimentos de outras pessoas que suas próprias emoções podem ser afetadas.

• Fraco. Você conseguiria entender como as pessoas estão sentindo-se pelos gestos e expressões faciais.
•• Medíocre. Às vezes você entende mais do que as palavras das pessoas.
••• Bom. Mesmo que seja difícil, quando emoções são escondidas, você consegue descobrí-las.
•••• Excepcional. As pessoas costumam dizer que você invade suas mentes.
••••• Extradordinário. As emoções humanas não escapam de seu alcance. Mentiras dificilmente vão lhe causar confusão e você é perito em perceber estes detalhes.
•••••• Descomunal. Você poderia captar estados emocionais de uma pessoa com alguns minutos de conversa.
••••••• Épico. Se você não entendeu, então a pessoa ainda não sentiu. Muitas vezes você pode até prever sentimentos e reações.

Possuído por: Sacerdotes, diplomatas, filósofos, videntes, mercadores habilidosos.
Especialidades: Emoções, Personalidades, Motivações, Ganhar Confiança

Expressão

As vezes é mais fácil convencer as pessoas do que forçá-las a se submeter. A expressão é uma arte que tem sido valorizada ao longo do tempo e muitas decisões do império foram criadas ou empreendidas porque um bom caso foi declarado claro e habilmente. Os fatos não são necessários em todos os debates, mas a capacidade de manejar as palavras com habilidade e marcar ou o coração dos espectadores também são parte disto.

Note que ser capaz de apresentar um caso usando as citações e alegorias de outros não significa que você pode necessariamente lê-las sozinho. Ler e escrever são para instrutores. Trazê-los de volta à vida para emocionar aqueles que vão ouvir? Esse é o trabalho da Expressão.

• Fraco. Você deve tomar cuidado para não engasgar ou passar vergonha quando fala.
•• Medíocre. Você tem boa oratória, as pessoas lhe dão espaço para falar.
••• Bom. Sua habilidade de falar lhe beneficia de muitas maneiras. As pessoas gostam de ouví-lo e até mesmo o pagariam para isto.
•••• Excepcional. Seu estilo de oratória convence as pessoas de muitas maneiras e muitos tentam imitá-lo.
••••• Extradordinário. Você apresenta argumentos quase irrefutáveis. Em algumas rodadas de debate, você sai vencedor.
•••••• Descomunal. Suas palavras são poderosas o suficiente para causar dúvida até mesmo em quem debate contra você.
••••••• Épico. Em uma frase você poderia convencer ao juíz de que não matou o César.

Possuído por: Instrutores, filósofos, advogados, arquitetos, juízes, políticos
Especialidade: Conversação, atuação, palestrar, rezar, contar histórias, filosofar

Intimidação

Intimidação toma muitas formas, desde ameaças diretas e violência física até a mera força da personalidade. Você sabe o método certo para cada ocasião e pode ser bastante... convincente.

• Fraco. Talvez uma criança tivesse medo de você.
•• Medíocre. De vez em quando você consegue impor respeito.
••• Bom. Você demonstra autoridade. Os mais covardes poderiam se urinar.
•••• Excepcional. O medo precede você. Seus amigos riem de nervoso quando o vêem falar.
••••• Extradordinário. Você poderia intimidar um urso enfurecido.
••••• • Descomunal. Demônios em pessoa tremeriam diante de sua face.
••••• •• Épico. Hades ficaria orgulhoso.

Possuído por: Comandantes, políticos, bullies, bandidos, brutamontes
Especialidade: Chantagem, ameaças físicas, olhares, ameaça política.

Liderança

Você é um exemplo para os outros e pode inspirá-los a fazer o que você quer. A Liderança tem menos relação com a manipulação do desejo das pessoas e mais a ver com a sua apresentação diante delas como o tipo de pessoa que elas desejam seguir. Este Talento costuma estar mais ligado ao Carisma do que a Manipulação.

• Fraco. Talvez uma criança o veria como lider.
•• Medíocre. Não é complicado encontrar pessoas e convencê-las a segui-lo.
••• Bom. Você poderia comandar tropas de soldados ou ganhar títulos com isto.
•••• Excepcional. Você é uma inspiração. As pessoas o vêem como líder nato.
••••• Extradordinário. Se exércitos, facções ou nações precisassem de um líder, você estaria lá pronto para comandá-los.
••••• • Descomunal. Se o ouvissem, provavelmente você assumiria o cargo de César em algumas horas.
••••• •• Épico. Ninguém recusa a sua liderança, todos o vêem como herói do império e você pode competir com a inspiração de deuses.

Possuído por: Comandantes, esclesiastas, autoridades, políticos, patrícios.

Especialidade: Oratória, comando, presença, imposição, respeito, piedade.

Manha

Este Talento cobre uma grande variedade de atividades criminosas, incluindo o conhecimento de aspectos físicos de perícias, quanto a habilidade de encontrar e lidar com grupos criminosos. Não há um submundo organizado no Império Romano, embora haja muita corrupção e criminalidade. Existem grupos de criminosos, militares corruptos, políticos e patrícios envolvidos em esquemas de corrupção. Ainda não há uma super organização ou facção que controle por trás do império, embora possa surgir. As cidades geralmente são organizadas e desenvolvidas o suficiente para arrebatar estes criminosos e mesmo as pequenas tem pequenos grupos de ladrões por aí.

A Manha é útil para comandar grupos dispersos de criminosos para cometer pequenos crimes ou relacionados. Antes de tudo, este Talento permite com que você se misture dentro de locais de crime, saiba fofocas, gírias da rua e até mesmo consiga roubar utilizando pequenos atos criminosos como furtar algumas moedas do caixa. É como se você soubesse o processo, embora a execução exija outra habilidade. Pessoas capacitadas no crime poderiam realizar atos envolvendo Destreza + Furtividade para como colocar drogas em bebidas ou cortar bolsas, o ato de falsificar documentos poderia envolver Destreza + Manha, uma vez que é uma ação manual.

• Fraco. Você poderia saber como se falam as gírias locais.
• • Medíocre. Você poderia reconhecer um criminoso apenas por olhar.
• • • Bom. Você poderia viver de roubos.
• • • • Excepcional. Você seria um ótimo espião, ladrão ou falsificador de documentos.
• • • • • Extradordinário. Você poderia roubar os pertences do César sem que ele notasse.
• • • • • • Descomunal. Talvez se você fosse ambicioso o suficiente, poderia roubar os dentes caninos do imperador.
• • • • • • • Épico. É possível que você saiba os segredos mais guardados de Roma sem que nem mesmo líderes políticos tenham noção disto.

Possuído por: Ladrões, espiões, informantes, falsificadores, vagabundos, mendigos.

Especialidade: Gírias, espalhar boatos, falsificação

Lábia

Você sabe como ocultar os seus próprios motivos e mostrar aquilo que você deseja. Além disso, você pode chegar à raiz dos motivos de outras pessoas e usá-los contra elas. Este Talento define o a sua capacidade para criar ou vencer intrigas, descobrir segredos e fazer jogos duplos. O domínio da Lábia pode fazer de você o melhor dos sedutores ou um espião brilhante.

• Fraco. Você ocasionalmente conta mentiras inofensivas.
• • Medíocre. Suas convicções ainda gerariam dúvidas e descasos.
• • • Bom. Você seria um bom advogado.
• • • • Excepcional. Você poderia vender suor de porco como perfume.
• • • • • Extradordinário. Você poderia, com tempo, convencer seu arquinimigo a confiar em você.
• • • • • • Descomunal. É possivel que você convença Fadas o ajudarem a entrar em Arcádia e lhe dar algo de lá.
• • • • • • • Épico. Você convenceria a um Ancião de que vampiros são frutos da cabeça dele.

Possuído por: Políticos, advogados, vampiros, vigarista, boêmios, vagabundos

Especializações: Sedução, Mentiras Impecáveis, Simular Mortalidade.

Talento Hobby

Esta categoria inclui qualquer coisa que o narrador julgar principalmente autodidata e é geralmente (mas nem sempre) mais ativo do que intelectual. Narradores devem primeiro examinar a lista de Talentos existentes para definir se uma atividade específica pode ser um hobby (por exemplo, corrida e escalada seriam especialidades do Esportes).

• Fraco. Você se desenvolveu.
• • Medíocre. Você tem uma boa compreensão das noções básicas de seu hobby.
• • • Bom. Outros profissionais o consideram como bastante habilidoso e competente.
• • • • Excepcional. Você está familiarizado com as nuances sutis e aplicações de seu talento.
• • • • • Extraordinário. Você poderia

Especializações

Alguns personagens são especialmente bons para aplicações específicas de suas Características. Por exemplo, um pintor pode ser particularmente bom com realismo, um ladrão pode sobressair em extorsão, ou um brigão pode ser infame como um lutador sujo. Para representar isso, personagens com classificações 4 ou superior em Atributos ou Habilidades podem escolher especialidades para essas Características.

A Especialidade é uma subcategoria particular de um Atributo ou Habilidade assim, um personagem com Força 5 pode optar por ser especialmente adepto em Levantamento de Peso, enquanto um personagem com 4 pode ser reconhecido por seu canto. Sempre que um jogador faz uma jogada envolvendo uma atividade em que seu personagem se especializou, ele pode contar com qualquer dado que aparecer "10" como dois sucessos em vez de apenas um.

Como regra alternativa, você também pode separar a especialidade por níveis, mas ao invés de adquirí-la só no 4º nível gratuitamente, o jogador poderá comprá-la por 3 pontos bônus ou 6 pontos de XP cada. Desta forma, um personagem com Ocultismo 1 já poderia ter seu Ocultismo especializado em Bruxaria ou Cainitas, sem necessáriamente esperar chegar até o 4º ponto na característica desejada.

escrever um livro sobre o que você faz. Talvez você já tenha.

• • • • • • Descomunal. É possivel que você saiba tanto quanto ou mais do que quem o criou ou o desenvolveu. Você é um completo mestre na área.

• • • • • • • Épico. Matusaléns veriam algo especial em você caso utilizasse seu conhecimento para impressioná-los.

Sugestão de Talentos Hobby: Boemia, Diplomacia, Tarot, Negociação, Vasculhar

Perícias

Perícias são Habilidades aprendidas através da prática, aprendizado ou outras formas de instrução. Se você tenta realizar uma ação que envolva uma Perícia na qual você não tem nenhum nível, a dificuldade é aumentada em um.

Um trabalhador inepto não é tão eficiente quanto alguém que tenha baixos Atributos mas que tenha algum entendimento sobre como os procedimentos funcionam.

Empatia com Animais

Você consegue entender os padrões do comportamento animal. Esta Perícia permite que você prediga como um animal irá reagir em uma dada situação, treine e domestique um animal ou até mesmo acalme e enerve os animais.

• Fraco. Você sabe lidar com animais. É possível que pudesse acalmar um cavalo irritado ou intimidar um cão raivoso. Alguns animais exóticos, como camelos, também podem ser cuidados por você.

• • Medíocre. Você consegue treinar animais domésticos. Alguns pássaros já obedecem ao seu comando.

• • • Bom. Você poderia seguir uma profissão como cuidador de animais. Você sabe sobre os animais da área em que mora e como lidar com eles caso as coisas dêem errado. Provavelmente você treina animais para vendê-los, ensinando-os desde rastrear a obedecer comandos.

• • • • Excepcional. Você domou os cavalos mais selvagens. Em territórios desconhecidos, você poderia aprender sobre o comportamento da vida animal em seus arredores e até mesmo se aproximar de um animal selvagem sem medo de ser atacado.

• • • • • Extraordinário. As criaturas o obedecem com um gesto. Você poderia fazer um cão leal se voltar contra seu amado mestre num curto espaço de tempo. Você poderia até adestrar gatos, se quisesse.

• • • • • • Descomunal. As pessoas o acusariam de ser um feiticeiro ou um bruxo se o vissem comandar animais.

• • • • • • • Épico. Talvez você tenha algum espírito animal lhe guiando ou você é um animal

em forma de humano. O Leão mais raivoso poderia obedecer ao seu comando com alguns gestos mesmo que fosse treinado a matar no Coliseu.

Possuído por: Caçadores, rastreadores, cavaleiros, fazendeiros, treinadores, apresentadores

Especializações: Acalmar, domar, treinar, cães, cavalos, pássaros, grandes gatos, ursos

Arquearia

O tiro com arco é uma habilidade tanto doméstica quanto marcial. Com o mesmo arco, uma pessoa pode alimentar sua família ou defender sua casa. Essa habilidade abrange não apenas o uso de arcos e bestas, mas também a proficiência em manter, reparar e, nos níveis mais altos, fabricar as armas.

• Fraco. Você poderia acertar um alvo parado. Talvez errasse o disparo.

• • Medíocre. Você poderia atirar em um alvo que estivesse em movimento.

• • • Bom.Você é bom no que faz e poderia ganhar a vida com tiros ao alvo ou apostas. As pessoas admiram suas habilidades. Você até mesmo saberia construir seu próprio arco.

• • • • Excepcional. Você é um arqueiro profissional e poderia treinar militares como arqueiros para o império.

• • • • • Extraordinário. Aqueles que dizem que você não é um mestre da arquearia provavelmente ainda não te conheceram.

• • • • • • Descomunal. Você poderia atravessar o olho do seu inimigo com uma flecha numa noite de Lua nova.

• • • • • • • • Épico. Vendado, durante a noite, você ainda acertaria a maçã na cabeça de um homem a pelo menos 50m de distância.

Possuído por: Apresentadores, caçadores, bandidos, guardas

Especializações: Tiro preciso, longas distâncias, tiros rápidos, torneios, arcos, bestas, atirar enquanto cavalga

Ofícios

Esta Perícia abrange sua habilidade em construir e consertar as coisas com suas mãos. Ofícios permite que você trabalhe em áreas como carpintaria, trabalho em couro, tecelagem ou até mesmo em serviços mecânicos como conserto de carros. Você também pode criar trabalhos de arte duradouros com esta Perícia, dependendo do sucesso alcançado. Você deve sempre escolher uma especialização na Perícia Ofícios, mesmo que você mantenha alguma habilidade em campos múltiplos.

• Fraco. Suas criações são úteis. As armas que você fabrica são úteis, se não bonitas, e as roupas que você criar manterão o corpo aquecido. Você pode reparar itens em sua área de especialização.

• • Medíocre. Você pode ganhar dinheiro com seu artesanato. Os produtos que você criou são funcionais e esteticamente agradáveis.

• • • Bom. Você pode ganhar a vida com seu ofício. Pessoas de cidades vizinhas procuram contratá-lo por suas habilidades. Você pode ter um patrono comissionando seu trabalho.

• • • • Excepcional. Os alunos procuram você para aprender seus métodos. Seu trabalho é durável, funcional e bonito.

• • • • • Extraordinário. Suas criações são totalmente perfeitas, como se fossem feitas por mãos divinas. Os itens que você faz vão durar centenas, até milhares de anos.

• • • • • • Descomunal. Se você fosse um arquiteto, Vitrúvio ainda teria muito a aprender com você. Você cria verdadeiros espetáculos de arte.

• • • • • • • Épico. Talvez você é pioneiro de uma das áreas que atua, sendo muito mais do que um revolucionário, mas um fundador de enorme parte das técnicas que serão aprendidas em séculos adiante.

Possuído por: Artesãos, ferreiros, militares, caçadores, costureiros, escultores, arquitetos

Especializações: Trabalho de comissão, inovação, criações rápidas, avaliação

Campos de Atuação: Arquitetura, Armeiro, Alvenaria, Costura, Carpintaria, Esculpir e Ferreiro

Comércio

De forma mais básica, o comércio é a prática de compra e venda. No entanto, todos os detalhes intrincados necessários para levar os produtos ao mercado também influenciam essa habilidade: conhecer as rotas de comércio, avaliar a qualidade dos produtos, negociar seus preços, acompanhar quem pode querer o quê e o que estaria disposto para pagar por isso. Como entender o valor da carne de cavalo não se correlaciona completamente com, digamos, o valor de tecidos, você deve escolher um campo de especialização durante a criação do personagem. Campos adicionais podem ser adquiridos com pontos de experiência ou durante o jogo. Tentar negociar com algo fora do seu campo de especialização é tratado como se a Habilidade estivesse em 0, e os testes começam com a dificuldade aumentada em um.

Nem todo comércio é legal; na verdade, parte dele mergulha no totalmente desumano. Existem rotas de comércio para bens roubados, drogas e tráfico de escravos, bem como especiarias e armas ou armaduras.

• Fraco. Você pode barganhar com os locais e tirar uma pequena quantia disto.
•• Medíocre. Você administra um negócio modesto e sabe quem entrar em contato se precisar adquirir itens difíceis de obter.
••• Bom. Você obtém um lucro constante em seu comércio. Ao negociar, você consegue resultados favoráveis.
•••• Excepcional. Seus serviços são procurados por outras pessoas que precisam de mercadorias importadas ou exportadas. Você conhece as complexidades das rotas comerciais de seus produtos e poderia administrar um negócio próspero.
••••• Extraordinário. Todas as rotas comerciais levam a você. Você controla um vasto império comercial e suas ações enviam ondas por todo o mundo.
•••••• Descomunal. Mesmo as rotas comercias mais distantes passam pela sua aprovação. Você tem acessos à lugares pouco conhecidos e sabe onde encontrar quase tudo.
••••••• Épico. Talvez todo o mundo ocidental e parte do oriental passe pelas suas mãos. Você poderia conhecer até mesmo o comércio Chinês sem nem mesmo ter pisado lá. Dizem que você é o homem mais rico do império, senão que o próprio imperador.

Possuído por: Comerciantes, diplomatas, ladrões, viajantes, navegantes
Especializações: Rotas de comércio, avaliação, negociação, perceber tendências, negociação
Campos de Atuação: Materiais roubados, álcool, vendas de bens, comércio de animais, artes, especiarias, etc.

Etiqueta

Você entende as bases do comportamento formal, tanto na sociedade mortal como na cultura dos Membros. Sua especialidade é a cultura com a qual você é mais familiarizado. Esta Perícia é usada em discussões, na sedução, dança, bons modos à mesa e todos os tipos de diplomacia.

Os personagens já começam conhecendo a etiqueta básica de sua própria classe e cultura sem possuir níveis em Etiqueta.

• Fraco. Você pode assistir a uma função em sua própria cultura sem se envergonhar e é capaz de se recuperar de pequenas gafes.
•• Medíocre. Você pode interagir facilmente com as camadas superiores da sociedade de sua cultura.
••• Bom. Quando confrontado com circunstâncias desconhecidas, você pode seguir as dicas das pessoas ao seu redor e agir de acordo.
•••• Excepcional. Você é procurado por pessoas da cidade. Jovens e crianças são instruídos a modelar seu comportamento conforme o que você ensina.
••••• Extraordinário. Não há nenhuma sala que você não possa ler, nenhum costume tão obscuro que você não perceba. Você capta até mesmo as nuances mais sutis e age de acordo.
•••••• Descomunal. Você poderia levar cinco bárbaros gauleses a uma reunião diplomática com os senadores sem ofender ninguém.
••••••• Épico. As pessoas dizem que você inventou as normas de etiqueta no império e que até mesmo o César foi treinado por você.

Possuído por: Diplomatas, espiões, senadores, patrícios, militares
Especializações: Maneiras cortesãs, cultura de rua, camponeses, hábitos estrangeiros

Performance

Performance é a capacidade de entreter o público e mantê-lo encantado, seja um anfiteatro completo, um punhado de transeuntes ou uma única mesa de diplomatas. Você deve escolher um campo de especialização durante a criação do personagem. Campos adicionais podem ser adquiridos com pontos de experiência ou de bônus. Você pode avaliar a habilidade de outra pessoa fora do seu campo de especialização com esta habilidade.

• Fraco. Você pode cantar uma música ou encenar uma peça sem tropeçar nas falas.
•• Medíocre. Você é frequentemente convidado a compartilhar seus talentos com a comunidade local.
••• Bom. Você pode se sustentar com sua habilidade. Pessoas de cidades próximas vêm para ver você se apresentar.
•••• Excepcional. Você atrai grandes multidões quando viaja para fora de sua região natal e pode viver confortavelmente com o dinheiro que ganha com suas apresentações.
••••• Extraordinário. Você é um dos melhores do império. A comoção causada por suas

apresentações permitem as pessoas de fato vivenciarem o que você apresenta.

• • • • • • Descomunal. Você poderia fazer os anjos chorarem com suas apresentações. Rumores dizem que você realmente os fez.

• • • • • • • Épico. Dizem que Apolo às vezes conversa com você sobre novas baladas.

Possuído por: Atores, menestréis, nobres, figuras religiosas, oradores, ladrões

Especialidades: Discursos emocionantes, canções corteses, canções de taberna, ler uma multidão

Áreas de Atuação: Canto, atuação, instrumentos de sopro, instrumentos de corda, dança, acrobacia

Armas Brancas

Armas Brancas é uma habilidade de destreza do personagem com armas corpo-a-corpo (ao contrário de armas de longo alcance, como arco e flecha, ou lutas desarmadas, como em Briga). Esta habilidade inclui a habilidade de usar bastões, espadas, clavas, machados e facas.

Algumas armas brancas podem ser reparadas e criadas com base no nível de experiência do personagem, embora a fabricação de armas de metal exija Ofícios.

• Fraco. Você está familiarizado com o conceito de espetar com o lado pontudo da espada. Você sabe como manter o fio da espada.

• • Medíocre. Você pode vencer uma luta um contra um, contra alguém com habilidades semelhantes. Você pode consertar suas armas.

• • • Bom. Você pode se alistar como soldado ou vender-se como guarda pessoal. Você está familiarizado com várias armas diferentes. Você pode criar armas funcionais.

• • • • Excepcional. Você pode entrar e ganhar um combate corpo a corpo em um torneio. Você é um oponente terrível no campo de batalha. As armas que você fabrica não são apenas resistentes, mas também elegantes de se ver.

• • • • • Extraordinário. Você é quase invencível em combate e é bem treinado em vários tipos de armamento. Suas criações serão usadas e admiradas por séculos.

• • • • • • Descomunal. Nenhum guerreiro pode resistir frente à sua lâmina implacável. Suas ténicas são em grande maioria desconhecidas.

• • • • • • • Épico. Você inventou suas próprias técnicas, os maiores mestres o procuram para discutir sobre o seu próprio aprimoramento.

Possuído por: Soldados, mercenários, guardas, nobres, aventureiros, ladrões

Especialidades: Espadas, facas, machados, maças, bordão, desarmamento, luta a cavalo

Cavalgar

Cavalgar descreve a afinidade do personagem por viajar a cavalo, lutar montado e, em uma capacidade limitada, cuidar do animal. Cavaleiros experientes também podem avaliar o valor de outros animais e tratar pequenas doenças que os acometem. Eles também são capazes de identificar o artesanato de qualidade ruim quando se trata de melhorar sua criação.

• Fraco. Em um cavalo doméstico, você poderia passear sem cair.

• • Medíocre. Você poderia lutar em cima de seu cavalo sem menores problemas. Terrenos difíceis tornam-se fáceis de se atravessar.

• • • Bom. Você leva jeito. Não só poderia ser um vendedor de cavalos como poderia fazer acrobacias e praticar outras habilidades com cavalos.

• • • • Excepcional. Você poderia cavalgar em batalhas e ainda manter a calmaria de seu cavalo. Você é um dos melhores da região.

• • • • • Extraordinário. Você e seu cavalo são um só. Ele responde aos seus menores comandos em um estalar de dedos.

• • • • • • Descomunal. As pessoas dizem que você tem contato telepático com seu cavalo.

• • • • • • • Épico. Você poderia disputar com um dos Cavaleiros do Apocalipse.

Possuído por: Cavalaria, nobres, cavaleiros, artistas, mensageiros

Especialidades: Salto, caçar, velocidade, combate montado

Furtividade

Furtividade é a habilidade de passar despercebido e sem ser detectado por um espaço, para entrar e sair sem ninguém saber. Isso inclui esconder-se à vista de todos no meio de uma multidão, seguir uma marca ou passar furtivamente pelos guardas para entrar em uma casa.

Se o teste for contestado, o personagem coloca sua Destreza + Furtividade contra a Percepção + Prontidão do alvo. Tentativas de prestidigitação recaem sobre Furtividade.

• Fraco. Você pode se mover sem ser detectado, desde que ninguém esteja procurando

por você.

• • Medíocre. Você conhece os melhores lugares para se esconder para perder um perseguidor em sua cidade natal e pode se misturar a uma multidão composta por pessoas de sua própria cultura e classe social.

• • • Bom. Você foge mesmo quando as pessoas estão procurando por você ativamente. Os esforços para manter os intrusos afastados são apenas um convite para você.

• • • • Excepcional. Você pode ajustar o nariz do seu alvo se quiser e desaparecer novamente antes que ele pisque.

• • • • • Extraordinário. Ancião Nosferatu. Você poderia fazer frente a um Nosferatu em termos de ocultação.

• • • • • • Descomunal. Ancião Asssamita. Mesmo sem Ofuscação, você ainda seria melhor que Nosferatus.

• • • • • • • Épico. Você camaleão vivo. Sua capacidade de se adaptar aos ambientes inspira os próprios camaleões.

Possuído por: Ladrões, espiões, caçadores, rastreadores

Especializações: Camuflagem, multidão, grupos pequenos, luz do dia, natureza

Sobrevivência

A Sobrevivência mede o quão bem o personagem pode se mover, se adaptar e se desenvolver nos elementos. Às vezes, a sobrevivência é mais sobre viver o suficiente para retornar à civilização do que evitá-la: encontrando o caminho pela floresta, em busca de comida e localizando água potável.

• Fraco. Você sabe como andar no terreno em sua área local. Com os suprimentos adequados, você poderia passar algumas noites ao ar livre em clima ameno.

• • Medíocre. Você pode fazer um abrigo rudimentar e encontrar comida adequada se estiver em um ambiente familiar.

• • • Bom. Você pode manter um grupo de pessoas alimentado e aquecido na noite fria do deserto. Frequentemente, você é solicitado a servir de guia para pessoas não familiarizadas com a região.

• • • • Excepcional. Nenhum terreno representa grandes problemas. Você pode ganhar uma vida considerável conduzindo viajantes com segurança pela região. Você poderia viver completamente da terra, se quisesse.

• • • • • Extraordinário. Fortes nevascas, marés agitados por tempestades e estepes intermináveis foram ruins com você, mas você sobreviveu a todos eles.

• • • • • • Descomunal. Você foi abençoado por Hermes com o dom de sempre encontrar o caminho. Dizem que você é um completo mestre da sobrevivência.

• • • • • • • Épico. Caso o fim dos tempos pairasse sobre a humanidade, você ainda sobreviveria com facilidade. Nas matas, no oceano ou nos desertos. Seja o que for, você está sempre pronto.

Possuído por: Caçadores, eremitas, soldados, viajantes, penitentes

Especializações: Rastrear, oceano, florestas, desertos, montanhas

Conhecimentos

Os Conhecimentos envolvem a aplicação da mente, e não do corpo; consequentemente, as Habilidades do Conhecimento costumam estar mais ligadas às Características Mentais. (Jogadas como Carisma + Acadêmicos ou até mesmo Vigor + Medicina são possíveis, mas tais situações são muito raras.) As descrições a seguir falam sobre os níveis de Conhecimento em termos acadêmicos, apesar da escola ser apenas uma das maneiras para se melhorar os Conhecimentos. Na verdade, Conhecimentos podem ser auto-didata, e o Mundo das Trevas é o lar de um certo número de autodidatas.

Se você não tiver nenhum nível em um dado conhecimento, você não pode nem ao menos tentar realizar jogadas que o envolvam, a não ser que o Narrador dê uma permissão explícita (como quando o bom senso está envolvido). Se você não sabe espanhol, você não pode tentar manter uma conversação em espanhol usando apenas o seu raciocínio. Em todo caso, acrescente a dificuldade de +2 às habilidades ausentes em seus Conhecimentos, caso o narrador permita o teste.

Acadêmicos

Você compreende o latim, pode ler e escrever, e aprendeu um pouco de teologia romana e até mesmo conceitos de artes gregas. Esta é a educação romana básica, e requer que você renha estudado com pelo menos um instrutor ou vários instrutores. Um nível alto indica que você já estudou com um dos melhores instrutores do Império Romano, talvez com os melhores filósofos e pensadores. Esta educação não foi barata. Você, seus pais ou seus responsáveis obviamente possuíam riquezas consideráveis.

Quando comprar Acadêmicos, você pode escolher a escola de pensamentos do qual foi tutorado. Cada escola de pensamento apresentará uma filosofia e raciocínio diferente. Normalmente, personagens com Acadêmicos podem conhecer muito bem os pensamentos de cada escola, embora não saibam colocar em prática como no Conhecimento Filosofia, e nem utilizarem daquela Filosofia para acharem uma saída através da reflexão de seus pensamentos e da racionalização. Além disto, o personagem pode conhecer artes, conhecimento histórico, escrita, poesia, leitura dinâmica, heráldica, erudição e outras especializações que estão dentro dos conhecimentos em Acadêmicos. Até mesmo arquitetura pode ser incluída, embora você apenas terá o conhecimento teórico e não o prático como na Perícia Ofícios.

• Fraco. Você sabe falar latim e escrever, não significa que seja bom nisso. Você pelo menos já ouviu falar em algum filósofo da antiguidade.

•• Medíocre. Você tem ótima gramática e sabe utilizar bem a matemática. Você poderia argumentar com competência sobre o campo que escolheu estudar.

••• Bom. Você tem reputação acadêmica, as pessoas provavelmente o conhecem por ser inteligente e um bom referencial de instrução. Você poderia vencer debates com facilidade, ao menos sobre seu campo.

•••• Excepcional. Você já apresenta suas próprias teorias embasadas no que você estudou. Você é respeitado no meio e consultado por muitos.

••••• Extraordinário. Você provavelmente tem seguidores. Muitas teorias dos quais você está desenvolvendo são discutidas e debatidas

Escolas de Pensamento

Escola Jônica: As Escolas Jônicas tinham como objetivo descobrir o funcionamento e origem de tudo a partir dos elementos vistos e constatações racionais vistas na natureza. Foi durante esta época que a constatação dos quatro elementos veio à tona, reconhecendo fogo, terra, ar e água.

Escola de Eléia: A Escola Eléia acredita que a realidade é imutável. Suas filosofias são baseadas no pensamento de que se algo é daquela forma, então será assim. Com base nisto, se uma pessoa é ruim, então ela sempre será e sempre foi assim.

Escola Sofista: Os sofistas tinham interesse em descobrir o fundamento de todas as coisas, buscavam o fundamento de tudo a partir de explicações lógicas e racionais.

Escola Atomista: Para os atomistas todos os seres humanos e coisas são formados pela junção de partículas indivisíveis, os átomos, que se encontram a partir de colisões no espaço. As primeiras teorias físicas sobre átomos surgiram com os atomistas.

Escola Socrática: Sócrates foi o primeiro filósofo grego a buscar verdades universais sobre a ética e comportamento humano. A Escola Socrática também se baseada em encontrar racionalidade nas virtudes morais ao invés de utilizar aos Deuses como justificativa. A compreensão da sociedade humana e das emoções era foco de estudo entre os socráticos.

Escola de Platão: Platão compartilhava muito do pensamento de Sócrates, uma vez que fora seu discipulo. Suas teorias abordavam muito sobre a racionalização das emoções do homem, da política e o conceito de sociedade hierarquicamente perfeita.

Escola de Aristóteles: Aristóteles desenvolveu seus trabalhos sobre a observação sistemática da natureza e fenômenos físicos. É com ele que os estudos sobre objetos imateriais, e da metafísica começam a acontecer.

entre alunos. Você é referencial em grande parte do império como um acadêmico fora de seu tempo.

• • • • • • Descomunal. Dizem que você inventou a sua própria filosofia. Você sabe tudo sobre um campo específico e poderia até mesmo vencer um Aristóteles utilizando sua filosofia contra si mesmo.

• • • • • • • Épico. Se você tivesse conhecido os filósofos da antiguidade e as pessoas soubessem disto, diriam que você os teria ensinado tudo. Seu nome pode ter sido ouvido até mesmo fora do império.

Possuído por: Eruditos, instrutores, patrícios, cidadãos comuns, militares, trabalhadores

Especialidades: Física, alquimia, matemática, história, arquitetura, civilização, militarismo e etc.

Escolas Filosóficas: Escola Jônica, Escola de Eléia, Escola Sofista, Escola Atomista, Escola Socrática, Escola de Platão, Escola de Aristóteles e etc.

Sabedoria Popular

Que frutas você pode comer? Vai chover amanhã? Qual é o melhor remédio para a tosse convulsiva? Essa sabedoria não é encontrada em livros, mas em sentar-se aos joelhos de pessoas mais sábias do que você e falada em círculos de costura e bancas de mercado. Eles sabem as curas e as razões para ter medo do escuro. Você pode ter conhecimentos de mitos e lendas das culturas locais, sendo consultado quando as pessoas acham que estão sendo assombradas.

• Fraco. Você ouviu ao lado da lareira dos mais velhos, nas docas, quando os navios chegaram. Você conhece a tradição local melhor do que a maioria.

• • Medíocre. Sua recordação de histórias e tradições é fantástica, e você coleciona até mesmo os contos mais esotéricos. Você evita que as palavras sejam esquecidas. Aqueles que o conhecem lhe contam mais histórias, enchendo-o com sabedoria.

• • • Bom. Você é o colecionador de contos. Não importa aonde você vá, você coleta fragmentos de conhecimento. As pessoas procuram você em busca de respostas para seus problemas.

• • • • Excepcional. Você é conhecido por sua expertise na sabedoria coletada em sua área escolhida. Embora seu conhecimento não seja mantido em livros, você é procurado para treinamento por aqueles que desejam aprender em seu coração.

• • • • • Extraordinário. Embora você seja famoso por tudo que sabe, há murmúrios de que você sabe demais. Seu vasto corpo de conhecimento influencia as gerações mais jovens; você é seu almanaque.

• • • • • • Descomunal. As pessoas dizem que você pode ressuscitar pessoas com seus conhecimentos de ervas.

• • • • • • • Épico. Não há uma lenda, conto ou sabedoria que escape de seus dedos. As pessoas inventam contos sobre você e algumas até o temem. Sua fama diz que talvez seja algum Deus dos Conhecimentos entre as pessoas.

Possuído por: Anciões de tribos, eremitas, fazendeiros, curandeiros, herbalistas

Especializações: Local (por exemplo, Península Ibérica), Cultura (por exemplo, Celta), presságios, enfermarias, remédios caseiros, venenos, encantos

Investigação

Seu olho espia os menores detalhes, rastreando-os através da teia de informações. Você tem as perguntas e eles as respostas, e ai dos que ficarem por muito tempo no caminho de sua busca. Você junta todos os pontos, entrelaçando-os para revelar a tapeçaria da verdade. Ou a verdade do Senado. Ou a verdade do César. Seja qual for a verdade que você busca, você tem as ferramentas para descobri-la.

• Fraco. Você desenterra os pequenos segredos em sua vizinhança: quem está namorando, quem está traindo, quem está mentindo e roubando.

• • Medíocre. Você fez um estudo sobre a arte de questionar. Você pode vasculhar a conversa de outras pessoas para encontrar o núcleo de informações de que precisa. Os mistérios não duram muito em sua companhia.

• • • Bom. A investigação pode ser a sua profissão. É um talento aguçado seu e que deve fazer seus amigos e parentes tremerem quando você o inclina para conversar com eles.

• • • • Excepcional. Suas descobertas podem escrever um ou dois livros. Na verdade, alguns pagariam para você não publicar esse livro. Aqueles que desejam um segredo desenterrado, ou gostariam que fosse enterrado para sempre procuram seus conselhos.

• • • • • Extraordinário. Você é um mestre espião. Você tem uma rede de espiões; os olhos e ouvidos dos outros lhe dizem tudo. Se sua tendência é religiosa, os sacerdotes tomam cuidado. Se forem políticos, os inimigos do estado sempre checam para ver se você não está por perto.

• • • • • • Descomunal. Você poderia

ganhar a (não) vida perseguindo Assamitas e Nosferatus.

• • • • • • Épico. Mesmo os segredos mais antigos dos cainitas não escapam de suas mãos. Até de anciões você é capaz de roubar-lhes informações.

Possuído por: Diplomatas. espiões, caçadores de recompensas, mensageiros

Especializações: Tortura, confissões, rastreamento, audiência (por exemplo, real, igreja, estado), questionamento, extorsão

Direito

Os romanos chamam de Justitia e esta está na ponta de sua língua. Embora possa haver centenas de anos de jurisprudência para precedência, a Justiça vendada ainda segura sua espada. Aqueles que têm dinheiro para pagar recebem justiça melhor do que aqueles que não têm; o senador supera o patrício e o patrício supera o camponês. Tudo é questão de hierarquia e regras.

Os escândalos no senado, assassinatos de figuras importantes, quebras de leis frequentemente mostram que Roma segue o caminho para o caos. Todos precisam de um bom advogado, e Nero não tem feito um ótimo trabalho para manter a lei em ordem. O resultado final é justamente o que você faz: Provar e mostrar formas de se aplicar a lei.

• Fraco. Você estuda avidamente as leis de sua cidade e de seu império. Você conhece leis um tanto desconhecidas, favorecendo o cenário para seus clientes.

• • Medíocre. Você pode defender alguém com confiança em um debate ou ambiente casual, usando com sucesso casos recentes para provar seu ponto.

• • • Bom. Você pode defender alguém com confiança em um debate ou ambiente casual, usando com sucesso casos recentes para provar seu ponto.

• • • • Excepcional. Você poderia ter uma boa vida como advogado. Seu conselho jurídico traz boas moedas. Quer você defenda os ricos ou os pobres, é necessário um verdadeiro especialista para superá-lo em um ambiente jurídico.

• • • • • Extraordinário. Seu cérebro é uma biblioteca de leis e você pode citar decisões, capítulos e versículos, que datam de Júlio César. Você pode compor argumentos jurídicos por escrito que podem influenciar os mais altos escalões de senadores.

• • • • • • Descomunal.Você seria capaz de utilizar as próprias leis romanas contra o César, possívelmente destronando-o do cargo.

• • • • • • Épico. Você seria capaz de criar uma constituição inteira para o império de ponta a ponta em alguns dias. Esta seria provada como uma das melhores criadas, embora não fosse perfeita.

Possuído por: Advogados, juízes, patrícios, senadores

Especialidades: Mediação, Contratos, Tipo (por exemplo, Canônico, Tribal, Real, Herança), Súplicas, Sentenças

Medicina

Depois de Hipócrates, a Medicina tornou-se um estudo e campo separado da Filosofia e da Teurgia. Os ensinamento que Hipócrates deixou para a humanidade demonstram que medicina é muito mais do que filosofia e rituais xamânicos criados como uma tentativa de cura. O filósofo estabeleceu que, ao invés de uma punição dos deuses, as causas da maioria das doenças seriam fatores climáticos, alimentares e hábitos cotidianos. O estudo da anatomia humana é uma recente e valorosa descoberta que trouxe muito ao império. Depois, Plínio veio a trazer o naturalismo e utilização de ervas como remédios para os humanos, auxiliando ainda mais os conhecimentos médicos da época.

Com Medicina, o personagem não é capaz de realizar cirurgias, embora seja capaz de criar remédios, entender sobre o corpo humano, saber sintomas de doenças, estudar possíveis curas e apresentar explicações médicas para as superstições e o inexplicável. Em termos práticos, este Conhecimento sóé útil para "primeiros socorros" básicos, parar uma hemorragia, tratar de queimaduras e para procedimentos simples como tratar de fraturas, febres, impedir que ferimentos inflamem ou criar remédios a partir de ervas.

• Fraco. Você é pode curar feridas menores: cortes, arranhões, talas em extremidades quebradas. Você conhece o jargão básico para descrever doenças.

• • Medíocre. Em caso de emergência, é útil ter você por perto. Seu tratamento às vezes pode prevenir que a foice da morte chegue por tempo suficiente para que um verdadeiro profissional chegue.

• • • Bom. Seu trabalho é curar, seja como médico, babá ou cirurgião. É um dos seus principais talentos e você passa muito tempo lendo sobre o assunto e experimentando novos tratamentos.

• • • • Excepcional. Seu trabalho

levou a várias descobertas médicas importantes e todos perto de você se beneficiam de maior vitalidade e longevidade.

• • • • • Extraordinário. Você pode avançar a medicina para o próximo nível em sua área de especialização.

• • • • • • Descomunal. Você conhece o corpo humano com a palma da mão, sabendo sobre nomes que os filósofos ainda sonham em conhecer. Você é capaz de deduzir as influências de cada órgão no corpo e como curar as doenças mais difíceis de serem tratadas.

• • • • • • • Épico. Seus conhecimentos em medicina ultrapassam a sua época. Mesmo que ninguém saiba o que é exatamente uma cirurgia e como ela funciona, você é capaz de realizá-la e manter uma pessoa em bom estado.

Possuído por: Sacerdotes, xamânicos, curandeiros, doutores

Especializações: Cirurgia rápida, cura simples, primeiros socorros, anatomia

Ocultismo

Conhecer o oculto é compreender o invisível e o inexplicável. O sobrenatural é um buraco que atinge muito mais profundo e escuro do que as pessoas imaginam. Assim que você chega ao fundo, outro túnel se revela, cavando cada vez mais fundo. Alguns podem dizer que o ocultismo e a teologia são apenas os dois lados de uma moeda que a realidade vira. O milagre de uma pessoa é o encontro fantasmagórico de outra. Ambos requerem fé em algo que não é facilmente visto ou compreendido. A sobreposição ocorre entre os dois, especialmente no caso de milagres ou santos.

Se a pontuação de Ocultismo de um personagem for alta, os resultados de seus testes de Ocultismo tendem a ser mais precisos.

• Fraco. Você pode sentir a influência do ocultismo em sua vizinhança e ter uma compreensão básica das formas mais comuns do sobrenatural.

• • Medíocre. Você fez um estudo do oculto, o que pode fazer com que você esbarre em poderes além de sua compreensão. Suas conclusões a partir dessas experiências podem ser imperfeitas.

• • • Bom. Você cultivou um ar de misterioso, o que lhe permite comercializar respostas de natureza oculta para aqueles que as procuram.

• • • • Excepcional. Os mistérios do mundo invisível contêm poucos enigmas para você. Você escreveu alguns livros sobre o assunto e outros o consultam como uma autoridade geral por aqueles que estão com medo de entender com o que estão lidando.

• • • • • Extraordinário. Você aconselha patrícios e senadores com grande autoridade. Quer sejam plebeus com visões ou casos de licantropia, você é chamado com entusiasmo. Naturalmente, quanto mais importante você for, mais atenção atrairá daqueles que não deseja.

• • • • • • Descomunal. Você saberia dizer com exatidão os conceitos avançados das criaturas em encontrou, incluindo ocultismo que apenas cainitas ou licântropos poderiam ter.

• • • • • • • Épico. Alguns diriam que você é uma entidade, pois seu conhecimento abrange tanto que até em outros planos você poderia deduzir e ainda acertar as regras do que ou com quem está lidando.

Possuído por: Sacerdotes, vampiros, licântropos, bruxos, feiticeiros, xamânicos, estudiosos do oculto Política

Especializações: Pesquisa mágica, vidência, vampiros, bruxas, fae, conjuração, invocação

Política

A política é o grande jogo, alguns dizem que o melhor jogo. Pode trazer um poder inimaginável, mas a roda da fortuna pode girar rapidamente, transformando o ambicioso no mais fino pó. A história está repleta de nomes daqueles que ultrapassaram os limites. A época do império é de grande entusiasmo para a política. Muitos homens se formavam para entrar no senado, que continha cerca de 300 homens que representavam em parte os desejos e as famílias de patrícios.

O senado romano possui as maiores intrigas políticas que a história de Roma pôde presenciar. Foi durante esta época que assassinatos aconteciam, que corrupções eram realizadas e acordos políticos desfeitos. Personagens que utilizam da política devem tomar cuidado, afinal não sabem se no dia seguinte serão assassinados.

A política de alto nível é uma mistura de diplomacia e influência cuidadosamente exercida. Quanto mais você entende, mais pode dobrar os outros para atingir seus objetivos.

• Fraco. Você entende as maquinações básicas de governança. Você pode incitar as pessoas ou suavizá-las conforme precisar para

realizar o que deseja.

• • Medíocre. Você ocupa um cargo de menor importância em nível local. Pessoas influentes sabem seu nome e anotam. Sua autoridade é boa, mas tome cuidado para não ir longe demais.

• • • Bom. Não importa em que nível você opere, você é um jogador político astuto, um alpinista experiente que está aos poucos acumulando mais influência e poder. Você se comunica com o plebeu e o patrício com igual fluência.

• • • • Excepcional. Você é um líder e seu nome é honrado e conhecido. Mesmo assim, às vezes você precisa olhar atento para garantir que não haja ninguém ascendendo para derrubá-lo de seu lugar de poder.

• • • • • Extraordinário. Você é uma lenda e seu domínio sobre suas terras e pessoas é incontestável. Sua habilidade na política é tão perfeita que as pessoas raramente percebem que estão sendo manipuladas para fazer o que você deseja.

• • • • • • Descomunal. Você provavelmente teria potencial para instigar o assassinato de um novo César.

• • • • • • • • Épico. É possível que você seja o César e ninguém saiba disto. Seu poder no senado poderia ser tanto que você teria mais voto de decisão que o próprio imperador. O império estaria aos seus pés.

Possuído por: Conselheiros, patrícios, governadores, senadores, diplomatas, imperadores, espiões

Especializações: Tipo (por exemplo, Regional, Estatal, Nacional), Suborno, Legislação, Diplomacia

Filosofia

Na antiguidade a mãe de todas as ciências era conhecida como a Filosofia. A Filosofia é o conhecimento base para que o personagem possa desvendar problemas através da reflexão e do pensamento. Este conhecimento pode ser usado desde a prática das ciências básicas como Herborismo, Alquimia a Enigmas, Filosofia Política e entre outros.

A Filosofia também pode ser usada para refletir em debates, captar conhecimentos, realizar discursos teóricos, chegar em conclusões por base do pensamento e da teoria. Personagens com Filosofia também podem tornar-se professores ao depender das áreas que atuam.

Note que um personagem conhecer sobre Filosofia Política não quer dizer que ele saiba o funcionamento da Política na prática. Um conhecimento não deverá anular o outro. A Política prática se estende a saber como impor seus conhecimentos, funcionamento do senado e estratégias políticas. A Filosofia se estende apenas na teoria. Este conhecimento não pode ser usado para eventos sobrenaturais, pois ela é a racionalização do homem.

Assim como em Ofícios, o personagem deverá escolher uma área de Filosofia para atuar, podendo comprar mais níveis ou evoluir durante o jogo. Assim como em Acadêmicos, escolha a escola de pensamentos que foste ensinado.

• Fraco. Você tem conhecimento suficiente para resolver e responder as questõs mais simples já abordadas.

• • Medíocre. Você avançou em seu campo e seria capaz de estimular bons debates, apresentando argumentos com maior clareza.

Instruindo com Filosofia

Como Instrutor Filosófico, você pode ensinar qualquer uma de suas Habilidades ou Perícias a um outro personagem, mas jamais pode aumentar o nível de um aprendiz acima de seu próprio.

Para determinar o tempo que leva para elevar a Habilidade do estudante, você deve ser bem sucedido Manipulação + Filosofia (dificuldade 11 menos a Inteligência do estudante). Pode-se fazer um teste para cada mês de ensino. O número de sucessos é o número de pontos de experiência que o estudante pode aplicar na Habilidade em questão.

A critério do Narrador, o estudante pode ter que gastar um ponto de Força de Vontade para continuar estudando. Interrupções freqüentes podem custar a um estudante um número de pontos de Força de Vontade, ou pode simplesmente impedi-lo de aprender alguma coisa.

Com a aprovação do Narrador, alguns Talentos, como Briga ou Esportes, podem ser compartilhados. Nesses casos, é interessante interpretar algumas das sessões de treinamento, para dar umas boas lições no estudante e ver se ele aprende alguma coisa. Talentos como Empatia, Prontidão e Acuidade não podem ser ensinados; eles precisam ser aprendidos de forma prática com a vivência.

••• Bom. Alguns já o chamam de Instrutor e você saberia ensinar muito bem a sua área de especialização. Sua ciência já mostra certo resultado, mesmo que teórica.

•••• Excepcional. Você é inspiração para os alunos. Você põe em prática aquilo que questiona e faz contínuos testes em seus estudos.

••••• Extraordinário. Você procura responder grandes questões da humanidade, que ainda estão sem resposta, provocando o status quo e tentando desafiar as leis das ciências naturais.

••••• • Descomunal. Seus aluno acreditam que você guarda as respostas da humanidade para si em seu crânio. Você até mesmo complementou as filosofias mais conhecidas da humanidade.

••••• •• Épico. Você possui sua própria filosofia e em um debate você poderia fácilmente desbancar todas as filosofias das quais estudou.

Possuído por: Atores, menestréis, nobres, figuras religiosas, oradores, ladrões

Especialidades: Debates, discursos, reflexões, descobertas, instrução

Áreas de Atuação: Ciências, Herborismo, Alquimia, Enigmas, Política, Sociedade, Instruir e etc.

Ritualística

Enquanto Ocultismo aborda conhecimentos sobrenaturais sobres os acontecimentos momentâneos, características de criatuas e entre outros, Ritualística envolve conhecimentos sobre os rituais executados. Desde rituais religiosos à rituais de feitiçaria, Ritualística trabalha desta maneira.

Personagens com este conhecimento sabem os procedimentos de um ritual, requerimentos como o estágio da lua, tipo de pedra que está sendo usada, círculos de poder e entre outros. Este conhecimento também permite com que um personagem se arrisque a criar seus próprios rituais. Normalmente humanos também podem criar e fazer rituais, embora os efeitos não sejam tão poderosos quanto os de magos, cainitas ou licântropos.

Alguns conhecimentos sobre rituais podem não ser encontrados em livros e este conhecimento funciona da mesma maneira que Ofícios. O personagem deverá escolher um campo de atuação para se focalizar durante o aprendizado. O personagem pode criar um ritual utilizando este conhecimento. Os processo de criação de rituais e como utilizá-los encontra-se no Capítulo 5.

• Fraco. Você saberia acompanhar o básico de um rito.

•• Medíocre. Com dificuldades você seria capaz de dizer para que servem os recursos utilizados. Se alguém lhe pedisse, você seria capaz de acalmar um espírito.

••• Bom. Você poderia liderar e coordenar um rito, podendo até mesmo se tornar sacerdote. As pessoas lhe consultam, tirando uma ou outra dúvida.

•••• Excepcional. Você é capaz de criar seus próprios rituais, sendo um exemplo para os mais jovens. Sua mente é uma biblioteca de rituais e você é consultado pelas pessoas mais simples para ajudá-las em suas vidas.

••••• Extraordinário. Os rituais humanos conhecidos estão todos às pontas de seus dedos. Você cria e desenvolve os melhores rituais. Até mesmo criaturas sobrenaturais devem temer o seu nome, pois se resolver utilizar seus conhecimentos contra estas, eles terão problemas em mãos.

••••• • Descomunal. Você sabe conhecimentos que superam as ordens naturais dos humanos. Você é capaz de realizar rituais de efeitos catastróficos. Alguns acreditam que o seu mau humor causaria tempestades.

••••• •• Épico. Se anciões soubessem o que você é capaz de fazer, pensariam duas vezes antes de abrir a boca contra você.

Possuído por: Sacerdotes, xamanistas, magos, feiticeiros, bruxos

Especializações: Rituais poderosos, rituais esquecidos, ritos de sacerdócio, rituais necromânticos

Áreas de Atuação: Naturalismo, Rituais de Sangue, Rituais Necromânticos, Rituais Espiritualistas, Rituais Mithraístas e etc.

Religião

O conhecimento Religião pode abrangir muitos campos religiosos que o personagem estudar. Este permite com que o personagem saiba das lendas, regras e templos em uma cidade relacionada à religião escolhida. O conhecimento também pode ser usado para que um personagem torne-se sacerdote de um templo e converta fiéis.

Não necessariamente um personagem que conheça de religião precisará ser fiél a mesma, pois há quem utilize da religião apenas como meio político ou manipulativo para seus próprios desejos, convencendo as pessoas para saciar sua fome de poder. Em Roma, a religião também se envolve com política e os cultos religiosos estão presentes por todo o império.

O personagem deve escolher uma área de atuação, que será a religião principal que ele irá estudar e se focar, podendo comprar mais ao longo do jogo ou ganhá-las.

• Fraco. Seu personagem ouviu falar dos contos mais populares e sabe as doutrinas básicas da religião escolhida.
•• Medíocre. Você poderia ensinar às pessoas as lendas menos conhecidas e mostrar-lhes a história de sua religião.
••• Bom. Você sabe muito bem sobre o que fala e pode conhecer até mesmo as doutrinas menos conhecidas.
•••• Excepcional. Você seria um ótimo líder religioso, poderia se tornar um grande sacerdote e teria grande potencial para converter fiéis às causas de sua religião.
••••• Extraordinário. Não há conhecimentos avançados sobre sua religião que escape de suas mãos. Apenas os mais profundos mistérios podem esconder-se dos teus olhos e ouvidos.
•••••• Descomunal. Aqueles que o ouvem falar dizem que você tem contato com os Deuses do panteão que prega.
••••••• Épico. Você poderia moldar religiões às suas e criar a sua própria, conhecendo tudo e fazendo correlações com os costumes de cada doutrina que existir dentro daquela área.

Possuído por: Sacerdotes, monges, eremitas, viajantes, teólogos
Especializações: Heresia, conversão, contos e lendas, eclesiasticismo, oratória
Áreas de Atuação: Cristianismo, Judaísmo, Politeísmo Romano/Grego, Politeísmo Nórdico, Politeísmo Egípcio, Hinduísmo, Mithraísmo e etc.

Habilidades Secundárias

As Habilidades Secundárias são aquelas que não fazem parte de um curso de habilidades generalizadas e que abrangem quase tudo que o um personagem pode fazer. A maioria delas é especializada em algo e pode trazer benefícios únicos do que você é capaz de fazer. Não se esqueça de levar em consideração que Habilidades Secundárias não passam do 5º nível. Elas são limitadas justamente por não serem tão abrangentes quanto as Habilidades Primárias. As habilidades listadas a seguir serão apenas as que podem ser necessárias para um cenário que se passe dentro da Era Clássica. O narrador deve sentir-se livre para criar mais Habilidades se desejar.

Mesmo que jogadores possam preferir manter-se apenas nas habilidades primárias por questão de pontuação em ficha, é interessante encorajá-los a comprar as secundárias de forma que possa diversificar ainda mais sua crônica.

O custo de compra e especializações se mantém o mesmo para habilidades secundárias caso o narrador opte pelo sistema de compra sugestionado neste livro. Além do conhecimento adquirido, as dificuldades para testes envolvendo apenas a Habilidade secundária reduzem em -1. Como narrador, você pode optar por reduzir o custo de compra das secundárias para Nível x1 no caso de XP ou 1 por ponto para Bônus.

Alquimia (Conhecimento)

Você leu algum texo ou teve algum mentor que lhe ensinou os conceitos da Alquimia, podendo também ter alguma experiência prática. Esta Habilidade relaciona-se indiretamente com o Conhecimento de Filosofia, de uma forma semelhante à relação entre Astronomia e Astrologia. Você pode interpretar textos alquímicos e entender os diversos símbolos e códigos usados pelos alquimistas, mesmo quando os encontra fora de um contexto alquímico.

• Fraco. Você sabe uma ou duas coisas sobre o assunto. Vez ou outra você se arrisca a brincar com alquímicos.
•• Medíocre. Mesmo que ainda dependa de um Mestre, você poderia criar seus próprios alquímicos. Poderia dar errado, mas quem é obrigado a saber de tudo?
••• Bom. Você é capaz de fazer os alquímicos que aprendeu, entender bem textos escritos por outros alquimistas e ensinar uma boa gama de conhecimento aos seus alunos.
•••• Excepcional. Você cria seus próprios alquímicos a partir do nada, você ensina novas leis, debate teorias e inspira alunos de todos os locais.
••••• Extraordinário. Se tivessem mais alquímicos como você no mundo, talvez a medicina não fosse necessária.

Possuído por: Filósofos, eruditos, sacerdotes, alguns médicos
Especializações: Transmutação, Cosmologia, Lápis Philosophorum.

Combater às Cegas (Perícia)

Mesmo quando incapacitado de ver os seus oponentes, você pode usar as suas Habilidades de Briga ou Combate com Armas Brancas com uma penal-

idade reduzida ou sem nenhuma penalidade. Esta Perícia pode também ser muito útil fora do combate. É bom atentar para o fato de que esta Perícia não garante nenhuma habilidade real de ver melhor na escuridão. Para cada ponto que o personagem tiver nesta Perícia, reduza em um ponto a dificuldade para executar ações enquanto estiver com a visão obstruída. A dificuldade jamais pode ser reduzida abaixo de seu equivalente caso o personagem estiver com a visão desobstruída.

• Fraco. Mesmo andando no escuro, você poderia saber a localização do que vem à frente e não esbarraria em nada.
•• Medíocre. Você sabe diferenciar as direções de um som sem problema nenhum.
••• Bom. Guerreiros precisam saber muito bem como derrubá-lo, do contrário poderão sentir seu punho em seus queixos.
•••• Excepcional. Seus sentidos lhe permitem saber onde está pisando e se existem pessoas em seu redor.
••••• Extraordinário. Se dez bárbaros o conseguissem cegá-lo, você ainda seria um perigo mortal para eles.

Possuído por: Assassinos, apresentadores, alguns militares, espiões
Especialidades: Esquivar, duelos, ambientes internos, ambientes externos, lutar em desvantagem

Cultura Espiritual (Conhecimento)

Este Conhecimento não pode ser comprado durante a criação do personagem, mas pode ser obtido apenas mediante a experiência direta. Você conhece o mundo espiritual, sua estrutura e formas. Embora você não tenha necessariamente a habilidade para realizar viagem astral, compreende o funcionamento do processo. O mundo dos fantasmas também lhe é conhecido. Diferente de Ocultismo, a maioria das coisas que você acredita sobre o assunto é verdade. Você poderia saber se comunicar com espíritos e até mesmo entender suas leis e regras.

Note que conhecimentos como este, **Cultura Mística**, **Cultura Lupina**, **Cultura das Fadas** raramente chegam às mãos de cainitas. Os próprios Magos, Espíritos, Lobisomens e outras criaturas garantem muito bem o segredo destes conhecimentos, pois inimigos formidáveis como vampiros poderiam criar grande caos com tal entendimento.

Não pense que poderá encontrar um cainita em cada quarteirão com este conhecimento, ele é raro e provavelmente o cainita que conseguiu tal milagre é um gênio, um mentiroso ou um ancião muito habilidoso. Nada impede personagens de ter, mas tenha em mente a raridade do conhecimento que está colocando em mãos dos jogadores. Antes de um jogador pensar em comprar, considere uma boa, senão ótima justificativa para que ele possa ter esta habilidade.

• Fraco. Você já ouviu algum eurdito falar sobre o outro lado.
•• Medíocre. Sacerdotes já tiveram boas conversa com você e provavelmente você leu textos antigos sobre o mundo espiritual.
••• Bom. Você seria capaz de compreender em boa parte o funcionamento do processo espiritual e como eles se comportam, de forma que não os desagradasse.
•••• Excepcional. Pouco conhecimento escapa de suas mãos. Você leu muitos textos, conversou com muitos sacerdotes e é dotado de conhecimentos. Você saberia até mesmo atuar como representar em um comunicador dentro de um ritual xamânico mesmo que não entendesse nada de rituais.
••••• Extraordinário. Até mesmo espíritos devem temer seu conhecimento. Você seria benéfico o suficiente para fazer as vontades de um espírito embora você poderia se maléfico o suficiente para saber destruí-los de inúmeras maneiras diferentes.

Possuído por: Lobisomens, magos, alguns vampiros, paranormais, clarividentes, bruxos, xamanistas
Especializações: Espíritos benignos, espíritos malévolos, espíritos zombeteiros, viagem astral, sítio específico, assombrações.

Cultura da Família (Conhecimento)

Este Conhecimento não pode ser comprado durante a criação do personagem; pode ser obtido apenas mediante a experiência direta. A Cultura da Família reflete o conhecimento de um personagem sobre os segredos dos Cainitas: a Jyhad, o conceito de Gehenna, os Antediluvianos, Matusaléns, a Cidade de Enoque e o Livro de Nod. Ao fim de algumas histórias, o Narrador anunciará o número máximo de pontos de experiência que um personagem pode transferir para usar na aquisição ou no aperfeiçoamento deste Conhecimento, tendo como base o que cada personagem descobriu durante a história.

• Fraco. Você saberia o básico que um Neófito comum poderia entender. Ainda existem muitos segredos a serem desvendados.
•• Medíocre. Você poderia lecionar para um Ancillae. Vampiros com este nível de conhecimento são menos ignorantes em relação á Jygad e conceito de Gehenna.
••• Bom. Em um debate, Anciões poderiam ter conhecimento equivalente com você. Você sabe muito bem o funcionamento da sociedade cainita e poderia ser muito visado pelo conhecimento que tem.
•••• Excepcional. Você seria capaz de ensinar uma ou duas coisas a um Matusalém. Seu conhecimento é muito extenso e pode te garantir boas impressões. Anciões sentiriam-se envergonhados diante de suas palavras.
••••• Extraordinário. Nod não escapa de seus lábios. Talvez você tenha uma cópia do próprio livro original. Você sabe sobre a Segunda Cidade, os acontecimento que ocorreram há milênios atrás e até mesmo sobre quem podem ser os criadores de clã. Matusaléns teriam muito a aprender contigo.

Possuído por: Vampiros, alguns valorosos caçadores de vampiros
Especializações: Jyhad, Antediluvianos, Caim, Livro de Nod, Gehenna, a Segunda Cidade

Cultura Lupina (Conhecimento)

Este Conhecimento não pode ser comprado durante a criação do personagem, pode ser obtido apenas mediante a experiência direta. Você possui informações pertinentes a lobisomens. O que comem, onde se reúnem, seus pontos fortes e fracos. Você pode usar este Conhecimento para descobrir a melhor forma de combatê-los, ou obter um acordo de paz entre suas tribos e você. Você poderia até mesmo entender sua cultura e a história de suas tribos. Seja lá com quem você aprendeu ou como, isto vai lhe ajudar muito no futuro.

• Fraco. Além de poder confirmar que Lobisomens são frágeis à prata, você poderia diferenciar o conceito de Garou de Licântropo.
•• Medíocre. As Tribos lembram os Clãs Cainitas, de certa forma. Você conhece um pouco de sua história apenas e pode fazer correlações com os cainitas.
••• Bom. Você saberia respeitá-los se fosse convidade por algum milagre a um rito ou cerimônia. Você conhece em parte seus costumes e saberia como não ofendê-los.
•••• Excepcional. Ainda lhe surgiriam dúvidas sobre quem não gosta de quem, os principais problemas deles, Wyrm e Wyld ou Weaver? Mas você sabe grande parte sobre os Garou.
••••• Extraordinário. A Litania é um conceito que poderia ser melhorado, na sua opinião. Você sabe detalhadamente as regras sobre dos próprios Lobisomens.

Possuído por: Vampiros, magos, caçadores
Especializações: Tribos, totens, guias espirituais, Matilhas, Ancestrais.

Cultura Mística (Conhecimento)

Este Conhecimento não pode ser comprado durante a criação do personagem, pode ser obtido apenas mediante a experiência direta. Você está familiarizado com o conhecimento de magia e bruxaria. Você conhece as antigas ordens de magos: suas cabalas, pactos e rituais secretos. O conhecimento da Mágicka pode ser difícil de ser encontrado e a compreensão complicada, mas de alguma forma você saberia diferenciar Magia de Mágicka.

Talvez você pudesse reconhecer magos pelos trejeitos e como rastreá-los baseado no conhecimento que adquiriu sobre eles. Feiticeiros, bruxos, xamãs, druídas e magos são conceitos completamente diferentes e você saberia apontar a diferença de cada um deles.

• Fraco.Você especula e conhece boatos. Nunca viu um mago, mas conversou com as pessoas certas.
•• Medíocre. Talvez você já conseguisse diferenciar alguns conceitos, embora tudo seja complicado para você.
••• Bom. Magos ainda não um conceito estranho. Paradoxo? Quintessência? Parecem definições que merecem estudo. Você sabe bem embora algumas coisas lhe causam dúvidas.
•••• Excepcional. Ainda existem vácuos de conhecimento dentro de sua mente, porém você seria capaz de conhecer a maioria das tradições místicas, de suas regras e do que os magos são capazes ou não de fazer.
••••• Extraordinário. Você é completamente esclarecido. Saberia dizer o que é a Mágicka e Magica, construindo argumentos sobre o despertar de cada tradição mística.

Possuído por: Vampiros, magos, caçadores de bruxas.
Especialidades: Rituais, wicca, astrologia, cabala,

tradições místicas

Cultura das Fadas (Conhecimento)

Você possui informações pertinentes às fadas Seelie e Unseelie. Você sabe alguma coisa sobre seu grande reino: Arcádia. Devido à incapacidade dos cainitas em viajarem a este reino, a maior parte do seu conhecimento é baseada em boatos, sendo, portanto, difícil de ser verificada. Matusaléns habilidosos poderiam confirmar tais informações.

• Fraco. Você ainda acredita na maioria dos boatos sobre as Fae, embora possa desmentir uma ou outra.
•• Medíocre. Você sabe que Arcádia pode existir. Este nome não lhe é estranho. E você sabe mais algumas coisas sobre fadas.
••• Bom. Você saberia dizer um pouco sobre Arcádia e pode afirmar que lá é onde as fadas vivem. Existem outros boatos que você conhece sobre Glamour ou Banalidade, mas são conceitos rasos na sua impressão.
•••• Excepcional. Glamour, Banalidade, Arcádia e outros conhecimentos relacionados à Fadas são informações bem concretas ao seu ver. As cortes Seelie e Unseelie são novidades para você. Você poderia afirmar com clareza algumas informações embora tivesse dificuldades para confirmar outras.
••••• Extraordinário. Quando o ouvem falar, dizem que você foi em pessoa para Arcádia.

Possuído por: Fadas, lupinos, ocultistas, vampiros, magos, alguns valorosos caçadores
Especializações: Música encantadora, comida de fadas, somniare, atlantium, antrum, caelum, barathrum, tartarus.

História do Clã (Conhecimento)

Este conhecimento reflete as informações que você tem de um clã. Não necessarimente precisará ser o seu clã. Geralmente estas informações são acessíveis à maioria dos membros do clã, fazendo com que demore até que você consiga algo valoroso. Este conhecimento não pode ser comprado durante a criação de personagens neófitos.

Muitos membros de clã sabem pouco sobre sua herança, normalmente porque eles não se importam em tentar descobrir. Existem criadores que insistem em revelar os segredos do clã e ensinar-lhes a sua história e sua herança justamente porque se importam com isto. Se um Ventrue tiver uma cria, provavelmente ele ensinará tudo o que puder, mas se um Ravnos dos mais jovens tiver uma cria, mal se importará em saber a história do clã. Leve em consideração o clã e comportamento antes de definir os conhecimentos de um personagem.

Assim como em outras habilidades, você deve escolher a área de atuação. Se desejar comprar outra com o passar do tempo, pode ser feito com XP e a evolução da habilidade da mesma forma ou aumentar durante o jogo.

• Fraco. Você saberia informar o que a grande maioria dos membros do clã conhece.
•• Medíocre. Talvez você saiba as disciplinas do clã, algumas fraquezas, uma história básica sobre.
••• Bom. Você poderia afirmar com clareza as histórias de ouviu e seria uma boa fonte de ocultismo aos mais jovens. Vampiros anciões poderiam ficar atentos com seu conhecimento sobre os clãs.
•••• Excepcional. Matusaléns se impressionariam com seu conhecimento. Você é capaz de dizer possíveis linhagens e suas histórias com grande clareza.
••••• Extraordinário. Alguns dizem que você teve conversas com os próprios criadores de clã. Você sabe tanto quanto Matusaléns e poderia fazer dos anciões seus alunos. Você saberia disciplinas, efeitos, linhagens, história do clã e conflitos internos.

Possuído por: Membros de clã, Capadócios, Nosferatu, feiticeiros Assamitas
Especialidades: Fofoca, integrantes do clã, lendas, história, assembléias.
Áreas de Atuação: Ventrue, Toreador, Brujah, Nosferatu, Gangrel, Salubri, Capadócios, Setitas e etc.

Natação (Talento)

Você é capaz de nadar . pelo menos o suficiente para se manter flutuando. Repare que os vampiros, ao contrário dos mortais, não flutuam naturalmente; se não souberem nadar, afundam. Eles tem que se esforçar mais, aprendendo técnicas para poder manter-se nadando.

• Fraco. Crianças nadariam melhor do que você.
•• Medíocre. Você arriscaria nadar. De vez em quando você afunda, mas ao menos mantém o ritmo.

• • • Bom. Você nadaria melhor que militares, podendo ensinar-lhes aulas de natação.

• • • • Excepcional. Você domina muito bem suas técnicas de natação, é melhor do que a grande maioria das pessoas e sabe se manter muito bem.

• • • • • Extraordinário. Em alto mar, você saberia se manter por tempo suficiente até chegar na superficie.

Possuído por: Militares, atletas, gladiadores, navegantes, pescadores

Especialidades: Disputas, longas distâncias, mar aberto, sobrevivência, salvamento de vidas.

Navegação (Perícia)

Navegação reflete a habilidade de um personagem de conseguir utilizar seus conhecimentos marítimos para conduzir desde barcos à navios. A navegação também permite com que o personagem saiba navegar evitando se perder, possuindo um bom direcionamento em alto mar.

Esta habilidade também pode ser utilizada como uma extensão da habilidade Comércio permitindo com que o personagem saiba sobre rotas de comércio, tipos de comércio, podendo conhecer até mesmo tipos de navios e suas bonificações. O mesmo também pode ter avaliação e saber o valor de navios dentro do mercado.

Navegação também confere conhecimento para saber como arrumar embarcações, embora o personagem precise de Ofícios para saber fazê-lo na prática.

O personagem deve escolher o campo de atuação assim como em Comécio, podendo comprar outro campo durante o andar do jogo com XP ou aprendendo em sessão.

• Fraco. Você conhece sobre barcos e poderia voltar para a costa se você se distanciasse um pouco. Você pode manter um barco pequeno conservado.

• • Medíocre. Se lhe dessem um navio, você poderia navegar próximo ao alto mar sem problemas. Embora ainda tenham alguns desafios, você já saberia boas rotas de comércio e como evitar tempestades.

• • • Bom. Você desbrava o alto mar com fúria e não teme as tempestades. Você pode saber boas rotas, onde existem piratas e melhores locais de venda.

• • • • Excepcional. Você consegue so-

breviver em meio às piores tempestades. As maiores ondas são superadas por você. Você tem acesso a uma boa gama de rotas de comércio, sabe exatamente como evitar piratas e possui conhecimento inato sobre o que você procura comercializar.

• • • • • Extraordinário. O mar deve temê-lo. Você é um desbravador nato e mesmo que estivesse perdido e sem vela no mastro, você ainda conheceria os mares com a palma da mão para saber voltar.

Possuído por: Comerciantes, navegantes, exploradores, piratas, pescadores, militares

Especializações: Rotas de comércio, avaliações, pirataria, localização, mantimentos em alto mar, navios militares

Campos de Atuação: Materiais roubados, álcool, navegação em alto mar, conserto de navios, comércio de animais, artes, especiarias, navios, etc.

Máscara (Talento)

Este Talento não pode ser adotado durante a geração do personagem, estando disponível apenas a vampiros. A Máscara reflete o quanto um personagem é habilidoso em parecer mortal: fingindo que respira, criando uma batida de coração, conferindo um tom rosado à pele (mediante a condução de sangue à superfície), espirrando, mascarando tendências vampíricas etc.

A Máscara pode ser combinada com um Atributo Social para determinar se o personagem consegue se passar por mortal entre os mortais. Esta habilidade é interessante para cainitas que não possuem mais Humanidade, pois estes não são capazes de replicar características humanas e precisam habilitar-se nisto.

• Fraco. Você saberia se disfarçar em situações ameaçadoras.

• • Medíocre. Você poderia passar por inspeções de caçadores e ainda passar despercebido.

• • • Bom. Você é indetectável sob a maioria das circunstâncias normais.

• • • • Excepcional. Mesmo sob pressão você poderia se sair bem fingindo ser humano.

• • • • • Extraordinário. Você pode ser mais humano do que os próprios humanos.

Possuído por: Vampiros.

Especializações: Respirar, simular batimento cardíaco, dormir, espirrar, soluçar, gerar tom rosado de pele, aquecer a pele.

Meditação (Perícia)

Você é capaz de entrar voluntariamente num estado de transe, concentrando-se em sua mente para lidar com uma série de problemas mentais e físicos. Para se entrar nesse estado é preciso um teste de Meditação bem-sucedido (dificuldade 7). Depois de cada hora completa, o personagem faz um novo teste, desta vez com dificuldade 9. A Parada de Dados do personagem sofrerá redução se houver algum tipo de distração durante esse tempo. Cada sucesso no segundo teste restaura um ponto de Força de Vontade, cada falha crítica indica que se perdeu um ponto de Força de Vontade. Se a Meditação for interrompida e se perder a concentração antes do término de uma hora, não se obtém quaisquer benefícios.

• Fraco. Você ainda é impaciente demais e muitas vezes precisa se esforçar para entrar em transe.

• • Medíocre. Você consegue manter um bom ritmo. Embora alguns barulhos o atrapalhem vez ou outra e quebrem o transe.

• • • Bom. Você sabe ignorar bem os barulhos e sons mais baixos. Entrar em transe e refletir não é tão complicado para você.

• • • • Excepcional. Mesmo se alguém tentasse falar com você, você poderia ignorar uma ou duas palavras. Seu autodomínio é ótimo e seu transe pode durar boas horas.

• • • • • Extraordinário. Você seria capaz de se manter em transe mesmo que estivesse em um mercado chinês. Sua habilidade é explêndida e você é um dos poucos a entrar neste estado de equilíbrio.

Possuído por: Magos, curandeiros Holísticos, filósofos, monges, xamãs

Especializações: Meditação transcendental, concentração, descanso em curtos períodos de tempo

Previsão do Futuro (Perícia)

Seja por dons sobrenaturais ou por habilidade de ler as regras da vida, você sabe como prever o futuro. Isto é um fato. Não necessáriamente você é bom nisso e pode errar, mas as pessoas notam suas habilidades e vêm se consultar com você. Você pode ou não ter o dom de predizer corretamente o futuro, mas pode fazer as pessoas acreditarem nisso.

Esta Habilidade pode ser útil como um elemento de trama ou como uma forma do personagem ganhar dinheiro. Não necessariamente o personagem precisa de Tarot para prever ou tentar prever o futuro. Ele

pode utilizar incensos, moedas, elementos naturais e entre outros fatores.

• Fraco. Você sabe como utilizar das energias espirituais ao seu favor ou como convencer as pessoas disto.
•• Medíocre. Você poderia ser chamado em uma taverna para atrair as pessoas com seus dons. A curiosidade delas as fazem acreditar no que você diz.
••• Bom. As pessoas se impressionam com suas capacidades. Seja com incenso, com pedras ou outros recursos, você pode falar muitas coisas corretas sobre a vida da pessoa.
•••• Excepcional. Seu conhecimento é bem avançado e as pessoas acreditam que você realmente é um dos poucos que tem estes dons no império.
••••• Extraordinário. Ciganos vêm se consultar com você para ter certeza do que sabem.

Possuído por: Ciganos, viajantes, xamanistas, sacerdotes, charlatões
Especialidades: Tarot improvisado, pedras preciosas, moedas, incensos

Preparação Sanguínea (Perícia)

Descrição: Você sabe efeitos de várias substâncias no sangue. Você pode usar este conhecimento para reconhecer uma substância em qualquer sangue que provar e você também sabe a arte de alimentar-se de suas vítimas de forma a conseguir os melhores paladares e efeitos. Você reconhece alquímicos, intoxicantes, ervas, temperos e como eles afetam os mortais e imortais. Você pode preparar uma variedade de sabores em festas de sangue e é capaz de combinar esta arte com Toxicologia para fazer os mortais perigosos aos cainitas.

• Fraco. Você é um idiota. Pode preparar pratos simples.
•• Medíocre. Você sabe algumas receitas e pode preparar alguma variedade de carnes.
••• Bom. Você sabe muitas receitas, embora ainda tenha problemas em criar receitas de cozinha exótica.
•••• Excepcional. Você é um excelente chefe de cozinha e sabe todas as grandes receitas assim como uma grande quantidade de receitas exóticas.
••••• Extraordinário. Você é um mestre cuca e sabe uma enorme variedade de receitas criando suas próprias maravilhas.

Possuído por: Alguns Toreador cainitas da Mão Negra e canibais.
Especializações: Intoxicantes, temperos, carnes de fácil preparação, intoxicação cainita, reconhecer e analisar paladar

Saque Rápido (Perícia)

Esta habilidade permite preparar uma arma quase instantaneamente. Testando Destreza + Saque Rápido e obtendo três sucessos, você pode sacar uma arma e prepará-la para uso como se ela tivesse estado em sua mão o tempo inteiro. A dificuldade depende do grau de segurança com a qual a arma estiver guardada . uma arma escondida nas roupas íntimas de um personagem é mais difícil de ser alcançada que em uma bainha. Esta habilidade pode ser usada com qualquer arma. Quando apropriado, a contagem de Saque Rápido pode ser somada ao seu teste de iniciativa.

• Fraco. Você é mais rápido que a maioria das pessoas, mas muitas vezes se atrapalha e pode se dar mal.
•• Medíocre. Você sabe sacar uma arma rápidamente, embora precise melhorar bastante.
••• Bom. Você raramente é pego desprevinido, pois quase sempre saca sua arma à tempo.
•••• Excepcional. Você poderia sacar a sua e a arma de seu adversário antes que ele pudesse reagir.
••••• Extraordinário. Em algum momento sua arma estava na bainha?

Possuído por: Ladrões, militares, duelistas, apresentadores
Especialidades: Espadas, arcos, adagas, martelos, escudos, capacetes, espadas grandes

Toxicologia (Conhecimento)

Você possui um conhecimento prático de venenos, seus efeitos e antídotos. Você pode analisar um veneno para determinar sua origem e, se dispuser de tempo suficiente, será capaz de formular um veneno ou um antídoto. É preciso pelo menos um ponto em Filosofia ou Acadêmicos para adquirir este Conhecimento.

• Fraco. Você sabe como misturar uma ou outra erva e já leu algo sobre oa ssunto.
•• Medíocre. Você sabe um pouco

sobre venenos e antídotos. Poderia fazer um ou outro com esforço, mas com efeito pouco duradouro.

• • • Bom. Seu conhecimento é abrangente e você já sabe o que fazem grande parte dos recursos que utilizar para combinar em sua Toxicologia. Você trabalharia bem com isto.

• • • • Excepcional. Você poderia criar um veneno potente para matar alguém em algumas horas.

• • • • • Extraordinário. Seu veneno faz frente aos criados pelo sangue de Assamitas.

Possuído por: Espiões, assassinos, ladrões, Assamitas

Especializações: Venenos, venenos químicos, venenos herbáceos, análise, antídotos, venenos de ação instantânea, venenos de ação lenta, venenos indetectáveis

Tanatologia (Conhecimento)

Você é um estudante da morte. Você tem conhecimento de fenômenos espirituais, envelhecimento físico, experiências de quase morte e causas médicas de morte. Você é um estudante da transformação de um ser vivo para uma aparição. Você sabe as artes de embalsamento e vários rituais de vários séculos, humanos ou sobrenaturais.

• Fraco. Você leu um pouco sobre o assunto e já teve contato com alguém que sabe mais do que você.

• • Medíocre. Você tem conhecimento filosófico e religioso sobre as crenças da morte.

• • • Bom. Você já lidou a filosofia e religiosidade sobre a morte de maneira aprofundada e tem um conhecimento sobrenatural limitado.

• • • • Excepcional. Você possui conhecimento expansivo sobre o assunto, que é de origem sobrenatural, abordando a morte e conduzindo seus próprios experimentos.

• • • • • Extraordinário. Você acha que entende o mistério da morte.

Possuído por: Euthanatos, Devoradores dos Mortos, Necromantes, Benandanti, Capadócios

Especializações: Experiências de quase morte, envelhecimento, a força da vida

Natureza e Comportamento

Depois de escolher o conceito e o clã, o jogador escolhe a Natureza e o Comportamento de seu personagem. Essas características comportamentais são conhecidas como arquétipos e descrevem a personalidade de um personagem. Comportamento é a atitude que o personagem apresenta ao mundo e não tem nenhum efeito nas regras. A natureza é o verdadeiro "eu" dos personagens e reflete uma perspectiva profundamente enraizada do mundo. A natureza também determina como um personagem

recupera Força de Vontade.

Arquiteto

O Arquiteto tem um senso de propósito ainda maior do que ele. Ele só é verdadeiramente feliz quando cria algo de valor duradouro para os outros. As pessoas sempre vão precisar de coisas, e o Arquiteto se esforça para fornecer pelo menos uma necessidade. Inventores, pioneiros, fundadores da cidade e outros, são todos do Arquétipo Arquiteto.

Um vampiro Arquiteto poderia tentar criar novas leis que afetam o seu companheiro morto-vivo, ou pode ter como objetivo estabelecer um novo domínio para os cainitas. Note que Arquiteto não precisa ser bondoso necessariamente, ele pode ser mau e ainda criar algo de valor e duradouro, porém com outros objetivos em mente.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você estabelecer algo de importância ou valor duradouro.

Autocrata

O Autocrata quer estar no comando. Ele busca proeminência para si próprio, não porque ele tem os melhores interesses de uma operação no coração, ou porque ele tem as melhores idéias (apesar de certamente pensar assim). Ele pode realmente acreditar que os outros são incompetentes, mas o que ele almeja é poder e controle.Ditadores, patrícios, os valentões, ladrões e sua laia geralmente são do Arquétipo Autocrata. Um Membro Autocrata pode almejar um título, ou pode querer ser reconhecido como o líder de um grupo ou seita.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando você conseguir o controle sobre um grupo ou organização, envolvendo outras pessoas.

Bon Vivant

O Bon Vivant sabe que a vida e a não-vida é superficial e sem sentido. Como tal, o Bon Vivant decide aproveitar seu tempo na Terra. O Bon Vivant não é necessariamente irresponsável. Em vez disso, ela é simplesmente predisposto a ter um bom tempo ao longo do caminho. A maioria dos

Bon Vivants têm baixa avaliação em Autocontrole, como eles são tão dados em excesso. Hedonistas, dionístas e diletantes são todos exemplos do Arquétipo Bon Vivant. Um Membro Bon Vivant pode procriar uma ninhada de crias bajuladoras, ou ele pode gastar seu tempo empanturrando-se ingerindo sangue de usuários de ervas ou sangue para ficar extasiado.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realmente se divertir e pode expressar plenamente sua exultação. Por opção do Narrador, um desvario particularmente fabuloso pode render múltiplos pontos de Força de Vontade.

Valentão

O Valentão é um resistente e tirano, e muitas vezes leva prazer perverso em atormentar os fracos. Para mente do Valentão, a força faz o certo. O poder é o que importa, e somente aqueles com o poder devem ser respeitados. Naturalmente, a força física é o melhor tipo, mas qualquer tipo fará. O Valentão vê ameaças ostensivas como um meio perfeitamente razoável de obter cooperação.

O Valentão não é incapaz de possuir piedade ou bondade, ele simplesmente prefere fazer as coisas à sua maneira. Ladrões, intolerantes e bandidos são todos do Arquétipo Valentão. Um Membro Valentão pode abusar da autoridade se o sistema permitirlhe, ou ele pode, de modo não violento, forçar a saída de outros Membros do seu caminho para conseguir o que quer. Ele é quase certamente um imbecil.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você alcançar a sua meta por meio de brutalidade ou intimidação. Isso não precisa ser físico, como muitos Valentões verbalmente ou socialmente assustam suas vítimas.

Mercenário

Você é o mercenário final, percebendo que sempre há um mercado a ser desenvolvido — qualquer coisa pode ser uma mercadoria. Você tem um profundo conhecimento de como manipular tanto vacas como Cainitas em pensar que eles precisam de bens ou serviços específicos. Aparência e influência são tudo quando se trata da grande venda, mas você vai usar qualquer coisa para obter vantagem. Homens de negócios, soldados da fortuna, e bajuladores todos aderem ao arquétipo Mercenário.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você fizer uma "venda" de sucesso de qualquer produto. O produto de consumo não precisam ser itens físicos, pois eles podem ser pedaços de informação, favores, ou outros intangíveis.

Samaritano

Todo mundo precisa de um ombro para chorar. Um Samaritano leva conforto em consolo aos outros, e as

pessoas muitas vezes vêm a eles com os seus problemas. Vampiros com arquétipo Samaritano, muitas vezes tentam, da melhor forma possível, proteger os mortais de quem eles se alimentam.

Druídas, médicos e sacerdotes são exemplos de potenciais Samaritanos. Membro Samaritano muitas vezes são do tipo que tragicamente. Abraça mortais e ama o que eles deixaram para trás na esperança de suavizar sua perda, ou mesmo aqueles que criam situações de sofrimento, a fim de facilitar e, assim, validar-se.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que proteger com sucesso sua criação ou a de outra pessoa.

Celebrante

O Celebrante leva alegria em sua causa. Se a paixão do personagem é batalha, religião, frustrar seus rivais, ou a leitura de literatura de qualidade, ela dá ao Celebrante a força para suportar a adversidade. Dada a oportunidade, o Celebrante irá se entregar à sua paixão tão profundamente quanto possível. Ao contrário do Fanático (p. XX), o Celebrante busca sua causa não por obrigação, mas pelo entusiasmo.

Cruzados, os hippies, ativistas políticos e entusiastas da arte são do Arquétipo Celebrante. O Membro Celebrante pode se apegar a ideologias mortais que são incongruentes com as suas novas condições Amaldiçoadas, ou podem ser os defensores das novas tendências e as causas que movem a sociedade através dos mortos-vivos.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você buscar a sua causa ou converter um outro personagem para a mesma paixão. Por outro lado, perde um ponto temporário de Força de Vontade sempre que lhe for negada a sua paixão ou for mal perdida para você.

Camaleão

Independente e autoconfiante, você estuda cuidadosamente o comportamento e maneirismos de todos que entrarem em contato com o que você pode se passar por fora como esse alguém mais tarde. Você gasta muito tempo alterando seus maneirismos e aparência até que só seu pai não possa reconhecê-lo. Espiões, vigaristas, drag queens e impostores são o que melhor representam o Camaleão.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você enganar alguém que pensa que você é outra pessoa para seu próprio (ou o seu bando ou do círculo social) benefício.

Criança

A criança ainda é imatura em personalidade e temperamento. Ela quer o que ela quer agora, e muitas vezes prefere alguém para lhe dar. Embora geralmente possa cuidar de si mesmo, ela preferia ter alguém para atender a seus desejos caprichosos.

Alguns de Arquétipo Criança são realmente inocentes em vez de imaturos, ignorantes das maneiras frias do mundo real.

Crianças reais, pessoas mimadas, e alguns usuários de drogas são do Arquétipo Criança. Membros com o Arquétipo Criança podem não ter chegado ainda totalmente a um entendimento do mundo e têm alguma característica, como a crueldade, o direito, a simpatia, ou a fome que está fora de equilíbrio com os seus outros aspectos de personalidade, como eles ainda não atingiram o status "arredondado" da idade adulta. Note que um Arquétipo Criança não precisa de ser uma Criança, física literal no momento da Abraço. Algumas pessoas simplesmente nunca crescem.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você consegue convencer alguém a ajudá-lo sem nenhum ganho para si ou por alimentá-lo.

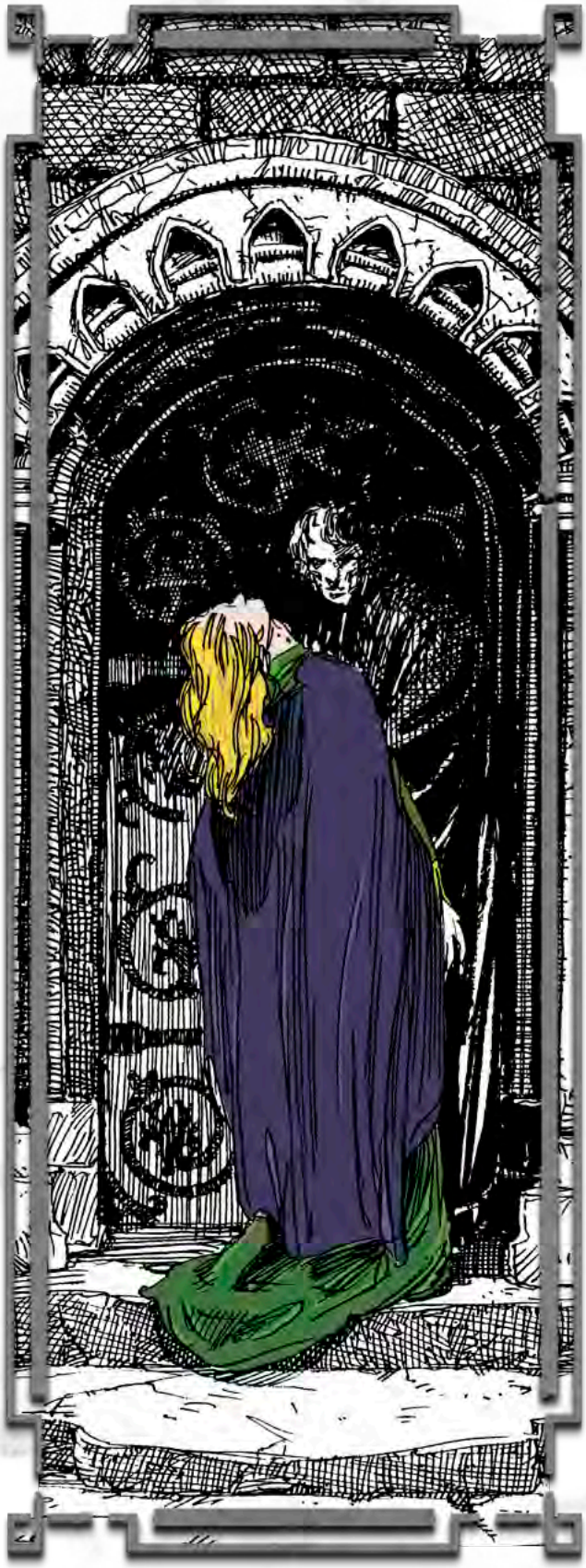
Competidor

O Competidor tem grande entusiasmo na busca da vitória. Para um Competidor, cada tarefa é um desafio novo para conhecer e um novo concurso para ganhar. Na verdade, o Competidor vê todas as interações como uma espécie de oportunidade para ser o melhor o melhor líder, o mais produtivo, o mais valioso, ou o que quiser.

Atacantes corporativos, atletas profissionais e pesquisadores apaixonados são todos exemplos do Arquétipo Competidor. O Membro Concorrente tem qualquer número de recursos e realizações sobre o qual se afirma, de rebanhos mortais e conforto aos títulos e prestígio na sociedade dos Membro.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre quevocê obtiver sucesso em um teste ou desafio. Note que um teste ou desafio é mais do que apenas um teste de dados, é uma situação inteiramente dramática. Especialmente vitórias difíceis poderão, a critério do Narrador, permitir que você recupere

múltiplos pontos de Força de Vontade.



Conformista

O Conformista é um seguidor, tendo seu líder e encontrado segurança nas decisões de outros. Ele prefere não assumir a responsabilidade, em vez de tentar jogar com o resto do grupo e dar sua própria única ajuda. O Conformista é atraído pela personalidade mais dinâmica ou o indivíduo que ele percebe ser o "melhor".

Ser um Conformista não é necessariamente uma coisa ruim. Todo grupo precisa de seguidores para dar estabilidade às suas causas. Tietes, eleitores do partido, e as "massas" são do Arquétipo Conformista. O Membro Conformista pode tomar muitas formas, desde o membro ardente do bando Sabá, até Membros que seguem as metas do Clã em primeiro lugar, os defensores de confiança de um vampiro consagrado ou uma estrela em ascensão.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que o grupo ou seu líder alcançar um objetivo, devido ao seu apoio.

Esperto

Por que trabalhar para alguma coisa quando você pode enganar alguém para conseguir isso para você? O Esperto sempre tenta encontrar o caminho mais fácil, o caminho mais rápido para o sucesso e riqueza.

Algumas pessoas o chamam de ladrão, trapaceiro, ou termos menos agradáveis, mas ele sabe que todos no mundo o faria se pudessem. Ele só faz isso primeiro lugar, e melhor. Os criminosos, vigaristas, vendedores, moleques, e os empresários podem ser cúmplices. Alguns argumentam que todos os Membros são cúmplices em algum sentido, mas aqueles que têm o arquétipo Esperto podem ser abusivo para suas crias e carniçais, ou podem ser mais persuasivos para obter apoio para suas maquinações.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você induzir alguém a fazer algo por você, ou quando você convencer alguém a ajudá-lo mesmo contra seus próprios interesses.

Show de Horrores

Você se esforça para chocar e desgostar aqueles ao seu redor com atos gratuitos e maneirismos ostensivamente "perversos". Você percebe, claro, que tudo é Show e apenas uma maneira de intimidar e controlar os outros. Forasteiros, por outro lado, pensam que é a encarnação do diabo, e você se deleita com esta

imagem. Choque-rockers, adolescentes rebeldes, aberrações de circo, sedentos de atenção exemplificam o Arquétipo Show de Horrores.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém recuar por horror a você ou se reagir com medo.

Ranzinza

O Ranzinza é amargo e cínico, encontra falhas em tudo e vende pouco humor na vida ou não-vida. Ele muitas vezes é fatalista ou pessimista, e tem muito pouca estima pelos outros. Para o Ranzinza, o copo nunca está mais da metade, embora possa maldizer quase vazio quando outras pessoas estão envolvidas.

Os Membros Ranzinzas observam a opressão anciã ou novatos mimados que fogem da fúria assassina por trás de cada desenvolvimento da sociedade dos mortos-vivos, e pode ou não ir além da aspereza resmungando para alterar quaisquer problemas que eles percebam.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém faz algo específico e negativo, assim como você disse que faria. Você deve prever e quantificar esta falha em voz alta, como por aviso, "O Príncipe vai nos ferrar desta vez", ou "Basta ver, que o vampiro Malkaviano vai fazer algo realmente irresponsável." Você pode simplesmente sussurrar a sua triste profecia para o Narrador, se quiser, em vez de anunciá-la para todos os personagens.

Amador

O Amador está interessado em tudo, mas não se concentra em nada. Ele pula de ideia para ideia, paixão para paixão, e projeto para projeto sem realmente terminar nada. Outros podem arrebatar o entusiasmo Amador, e ser deixado encalhado, quando ele se mover para outra coisa, sem aviso prévio.

A maioria dos Amadores têm altos índices de Inteligência, Carisma e Manipulação, mas não muito em Força de Vontade ou Vigor. Toreador são muitas vezes Amadores, principalmente os que sofrem com a escarnecedora alcunha de "impostores".

Recupere Força de Vontade sempre que você encontrar um novo entusiasmo e deixar completamente o antigo.

Excêntrico

O Excêntrico é uma aberração, banido da sociedade por gostos únicos ou crenças que o colocam fora da tendência predominante. Excêntricos não são rebeldes indolentes ou incapazes "gênios não reconhecidos", mas sim, eles são pensadores ind pendentes que não se encaixam muito bem no status quo.

Os de Arquétipo Excêntrico, muitas vezes sentem que o mundo está contra eles, e, como tal, rejeitam a moralidade tradicional. Alguns têm gostos bizarros, preferências e ideologias. Extremistas, celebridades excêntricas e esquisitos à diante são do Arquétipo Excêntrico.

Os Membros Excêntricos podem observar os hábitos heréticos ou proscritos como diablerie ou deferência para com os anciões, e eles podem muito bem ser independentes ou Autarcas em vez de ter que constantemente defender a sua subversão das Tradições e costumes sobre cultos e seitas.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você for capaz de desprezar os costumes sociais, sem retribuição.

Diretor

Para o Diretor, nada é pior do que o caos e a desordem. O Diretor sempre deseja ser o responsável, adotando "minha maneira ou a meios" como atitude em momentos de tomada de decisão. O diretor está mais preocupado em trazer ordem a partir do conflito, no entanto, e não precisa ser verdadeiramente "no controle" de um grupo para guiar. Treinadores, professores e muitas figuras políticas exemplificam o Arquétipo Diretor.

Membros Diretores podem ser defensores simples de códigos estabelecidos, ou podem ser um instrumento para derrubar ordens corruptas existentes para abrir caminho para novas lideranças ou movimentos de facções.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando você influenciar ou ajudar um grupo ou indivíduo influente na conclusão de uma tarefa difícil.

Enigma

Suas ações são bizarras, intrigantes e inexplicáveis para todos, exceto você mesmo. Sua estranheza pode ser um efeito residual do seu abraço, ou a maneira mais eficaz para você realizar seu trabalho. Para o resto do mundo, no entanto, suas ações erráticas sugerem que você é excêntrico, se não completamente louco. Os teóricos da conspiração, a cobertura

de profundidade agentes, e fanáticos da Jyhad todos vivemos até o Arquétipo Enigma.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém está completamente perplexo ou confuso por uma de suas ações que mais tarde acaba por ser um esforço frutífero.

Olho da Tempestade

Apesar de sua aparência calma, caos e destruição parecem segui-lo. Da queima de cidades para agitação emocional, morte e círculo de destruição você é como albatrozes. Para você, não-vida é um julgamento interminável com a incerteza em cada esquina. Criminosos, figuras políticas, e outras pessoas influentes exemplificam o Arquétipo Olho da Tempestade.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que um tumulto, motim, ou menos violento mas igualmente caótico o fenômeno ocorra ao seu redor.

Fanático

O Fanático tem um propósito e esse propósito consome sua existência. O Fanático derrama-se em sua causa, e ele pode até se sentir culpado pela realização de qualquer objetivo que se desvie de seu objetivo maior. Para o Fanático, o fim justifica os meios — a causa é mais importante do que aqueles que a servem. Os jogadores que escolherem o Arquétipo Fanático precisam escolher uma causa para seu personagem continuar. Revolucionários, crentes e incendiários sinceros são todos exemplos do Arquétipo Fanático.

Membros Fanáticos são muitas vezes campeões a favor ou contra um determinado aspecto da sociedade Cainita, como a igualdade entre todos os vampiros, seguidores de seitas, ou selar o infernalismo para todo o sempre.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realizar alguma tarefa que se relaciona diretamente com a sua causa.

Galante

Galantes são almas extravagantes, sempre em busca de atenção e pela chance de ser a estrela mais brilhante. Galantes procuram a companhia dos outros, só para ganhar a sua adoração. Atenção guiar os Galantes, e a caça é muitas vezes tão importante quanto o seu fim.

Nada excita um Galante tanto como um novo público para galantear. Performers, crianças solitárias, e aqueles com baixa auto-estima, muitas vezes incorporam o Arquétipo Galante. Membros Galantes podem ser Harpias, ou eles podem ter enormes rebanhos de escravos amorosos.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você conseguiu impressionar outra pessoa. Em última análise, o Narrador é o árbitro do quanto você deslumbra alguém, mesmo no caso de personagens de outros jogadores.

Guru

Sua iluminação atrai outros para você. Você pode ser um mentor de uma Trilha particular, do Iluminismo, um sacerdote da Igreja, ou simplesmente um idealista. Seja qual for o caso, sua presença motiva e move os outros a se engajar em atividades espirituais ou ideológicas. Seus colegas o vêem como calma, centrada, e "com ele," mesmo quando você está pregando a violência como um meio para um fim. Os líderes de seitas, mestre Zen, e Sacerdotes de bandos são exemplos de Gurus.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém procura sua ajuda em questões espirituais e sua orientação move o indivíduo a uma ação iluminada que ele normalmente não teria tomado. Além disso, recuperar um ponto de Força de Vontade sempre que você alcançar uma epifania que diz respeito à sua filosofia pessoal.

Idealista

O Idealista acredita que, verdadeiramente, loucamente, profundamente — em algum objetivo maior ou moralidade. O objeto de seu idealismo pode ser algo tão pragmático como eventual triunfo do Príncipe ou amorfo como o bem supremo, mas a crença está lá. Idealistas são frequentemente muito novos para o sangue ou muito velhos, e muitos procuram a expressão final de seu idealismo.

Nesse meio tempo, um Idealista tenta conciliar suas crenças com as exigências da existência vampírica, muitas vezes agindo de forma contrária ao seu auto-interesse em fazê-lo.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que uma ação em busca de seus ideais promover seus objetivos e trazer o seu ideal mais próximo a realidade.

Juiz

O Juiz perpetuamente visa melhorar o sistema. Um juiz tem o prazer de sua natureza racional e capacidade de chegar à conclusão certa, quando apresentados os fatos. O Juiz respeita a justiça, como sendo o modelo mais eficiente para resolver problemas. Juízes, enquanto buscam a "racionalização" dos problemas, raramente são visionários, como eles preferem modelos comprovados de discernimento.

Engenheiros, advogados e médicos são muitas vezes Arquétipos de Juiz. Juízes Membros podem gravitar em torno de papéis de aplicação na sociedade local, ou eles podem ser uma voz da razão em um círculo de outra forma radical.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você resolver corretamente um problema, considerando as evidências apresentadas, ou quando um de seus argumentos une as partes discordantes.

Solitário

Mesmo no meio da multidão o Solitário se destaca, porque ele tão obviamente não pertence. Outros vêem Solitários como párias, remotos e isolados, mas na verdade, o Solitário prefere a sua própria companhia do que de outros.

Por alguma razão, o Solitário simplesmente desdenha dos outros, e esse sentimento é muitas vezes correspondido. Criminosos, radicais e pensadores livres são todos do Arquétipo Solitário. Membros Solitários muitas vezes vêm de um dos Clãs individualistas como o Gangrel ou Ravnos, e eles têm uma propensão p ra acabar anciões à força de não dar a mínima que um Príncipe sejaseu- próprio-rabo ou Arcebispo diz que é uma lei.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando você realizar algo por si mesmo, mas que ainda beneficia o círculo de alguma forma.

Mártir

O Mártir sofre por sua causa, suportando as provações com a crença de que seu desconforto irá finalmente melhorar muito dos outros. Alguns Mártires simplesmente querem a atenção ou simpatia de gerar provas, enquanto outros são sinceros em sua causa, saudando sua oposição com inabalável fé. Muitos revolucionários e firmes idealistas, e desterrados pertencem ao Arquétipo Mártir.

Golconda como é frequentemente associada com os movimentos de reforma entre a sociedade Cainita,

mas raramente como figuras, e eles não necessariamente precisam ser no lado pró-reforma do problema. Simplesmente suportam as suas provações em pról de algo melhor, nem que seja para si mesmos.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando você sofrer uma certa quantidade de dano ou perda de um recurso definível por seus ideais ou de outro ganho imediato.

Masoquista

O Masoquista existe para testar os seus limites, para ver quanta dor ele pode tolerar antes que ele caia. Ele obtém satisfação na humilhação, sofrimento, rejeição, e até dor física. O Masoquista define quem ele é por sua capacidade de sentir desconforto ele levanta a cada noite apenas para cumprimentar uma nova dor.

Certos atletas extremistas, os tribalistas urbanos, bem como a depressão clinica exemplificam o Arquétipo Masoquista. Membros Masoquistas podem ser abertamente auto-mortificantes horrores que jogam à sua Besta em caprichos autodestrutivos, ou podem ser feitores ambiciosos, como acontece com um líder de círculo que se recusa a aceitar o fracasso e empurra os seus próprios limites em seus esquemas exigentes.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando o seu próprio sofrimento leva a algum ganho tangível para você, e dois pontos de Força de Vontade sempre que você sentir dor de uma forma verdadeiramente original.

Monstro

O Monstro sabe que é uma criatura das trevas e age como tal. O mal e o sofrimento são instrumentos do Monstro, e ela os usa onde quer que vá. Nenhuma vilania está abaixo dele, nenhuma mágoa vai curvá-lo, e nenhuma mentira permanece indescritível. O Monstro não comete o mal por si mesmo, mas sim como um meio para entender o que se tornou.

Indivíduos instáveis, aqueles que têm sido muito injustiçado ou prejudicado, e os definidos como sociopatas podem vir a apresentar características do Arquétipo Monstro. Membros Monstros incluem muitos Sabá, Membros anciões degenerados, e aqueles que nunca se ajustam adequadamente ao que eles se tornaram após o Abraço.

Atos malignos reforçam o sentido e do propósito Monstro. Personagens Monstros devem escolher uma atrocidade específica, recupere Força de Vontade sempre que entrar nesse impulso. Por exemplo, um tentador recupera Força de Vontade por atrair alguém para a maldade, enquanto um desertor recupera Força de Vontade por causar que o outro duvide de sua fé. Escolha um destino e cumpra. Narradores, cuidado com a forma como você recompensa esse Arquétipo. Por exemplo,

Um jogador que escolhe a violência como uma atrocidade não deve recuperar Força de Vontade em cada combate, mas talvez apenas naqueles que envolvam destruição gratuita, ou até mesmo causar verificações de degeneração devido à sua truculência. Monstro é um Arquétipo difícil para o qual oferecer recompensas, e as recompensas devem vir como uma consequência do caráter desafiando sua própria queda em direção a Besta, não enlouquecer ingovernavelmente porque ganhou alguns bônus restauradores na parada de dados.

Pedagogo

O Pedagogo sabe de tudo, e quer desesperadamente informar os outros. Seja através de um senso de propósito ou um desejo genuíno de ajudar os outros, por fim, o Pedagogo garante que sua mensagem seja ouvida, se necessário. Arquétipo Pedagogo pode variar de mentores bem intencionados até verborrágicos fanfarrões que gostam de ouvir suas vozes. Os instrutores, os "veteranos de seu campo" e educados, são todos exemplos do Arquétipo Pedagogo. Membros Pedagogos incluem cães de guarda das tradições, anarquistas ideológ cos, e talvez até mesmo os que têm a alma em busca da Golconda com quem quer que seja companhia na viagem.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você ver ou saber de alguém que tenha se beneficiado da sabedoria que você compartilhou com eles.

Penitente

O Penitente existe para expiar o pecado grave, e ele o comete simplesmente por ser quem é. Penitentes ou têm uma baixa auto-estima ou traumáticas experiências passadas, e se sente compelido a "maquiar-se" para infligirse sobre o mundo. O Arquétipo Penitente nem sempre têm perspectivas religiosas, alguns realmente querem livrar o mundo da dor que eles trazem para ele. Os pecadores arrependidos, pessoas com baixa autoestima, criminosos cheios de remorsos são exemplos do Arquétipo Penitente.

Membros Penitentes incluem aqueles que autoflagelam sua Besta como os monges medievais, vampi-

ros que defendem os direitos dos mortais, e aqueles que subsistem inteiramente na vitae de animais.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que sentir que você conseguiu absolvição por uma queixa dada. Esse resgate deve ser da mesma magnitude que a transgressão quanto maior o crime, maior a penitência. O Narrador é o árbitro final do que constitui um ato razoável de reparação.

Perfeccionista

O Arquétipo Perfeccionista demanda execução sem falhas. Um trabalho pouco entusiasta não dá satisfação ao Perfeccionista, e espera que o mesmo grau de compromisso e atenção aos detalhes, de outras pessoas, que exige de si mesmo. Apesar de um Perfeccionista poder ser exigente, a realização do objetivo final o impele, e muitas vezes aqueles de quem é o responsável. Prima donnas, artistas e arquitetos exemplificam o Arquétipo Perfeccionista.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você realizar seu objetivo sem nenhuma falha demonstrável ou impedimento, e recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você motivar outro personagem ao sucesso como resultado de seu próprio exemplo brilhante.

Rebelde

O Rebelde é um descontente, nunca satisfeito com o status quo ou o sistema como ele é. Ele odeia a própria ideia de autoridade e faz tudo em seu poder para desafiar e minálo. Talvez o Rebelde realmente acredite em seus ideais, mas é bem provável que ele tenha essa figura de autoridade de alguma má vo tade em algum "erro"cometido no passado.

O Rebelde pode odiar instituições categoricamente, ou pode ser consumido com a oposição em direção a uma única autoridade particular. Adolescentes, insurgentes e não conformistas são todos exemplos do Arquétipo Rebelde. Membros Rebeldes certamente estão entre Brujahs, Ravnos, e Gangrels temperame tais, mas também tem espaço para os Salubri que se irritam com as rígidas regras das tradições ou novatos que deploram seus senhores.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que suas ações afetarem adversamente sua oposição escolhida. Rebeldes podem se opor ao governo, ao sacerdócio, um Príncipe vampiro, ou qualquer outro titular de autoridade. O jogador deve escolher a quem ou o que seu personagem se rebela ao adotar esse arquétipo.

Narradores devem tomar a rebelião contra "toda autoridade" com uma pitada de sal, e aplicar a recompensa de Força de Vontade para um conceito tão amplo de ações só se maiores que a insurgência.

Trapaceiro

Apenas uma coisa importa para o Trapaceiro: ele mesmo. Cada um por si, e se os outros não podem proteger as suas posses, não têm direito a elas. Um Trapaceiro não é necessariamente um bandido ou valentão, no entanto. Ele simplesmente se recusa a ceder aos caprichos dos outros. Trapaceiros quase universalmente possuem um senso de autossuficiência. Eles têm seus próprios interesses emmente e melhores em todos os momentos. Prostitutas, capitalistas, e os criminosos todos encarnam o Arquétipo Trapaceiro.

Cainitas Trapaceiros incluem diableristas, Autarcas e Primogênos, que colocam as oportunidades do seu Clã antes da supremacia dos Membros como um todo.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando sua disposição egoísta o leva a lucrar, materialmente ou não. A critério do Narrador, acumulando ganho sem expor as suas próprias fraquezas pode o fazer recuperar dois pontos de Força de Vontade. Assim como, você pode recuperar um ponto de Força de Vontade quando seus esforços beneficiarem o grupo ao qual você pertence se o benefício vier à custa de outro grupo.

Sádico

Você existe para infligir dor e sofrimento aos outros. Matar é fácil demais, a tortura é a melhor maneira de realmente prejudicar uma pessoa, e você procura o meio mais lento, mais doloroso para empurrar os outros para seus derradeiros limites. A dor dos outros, lhe dá imenso prazer. Sargentos, ex-amantes trocados, e alguns dos dementes terminais podem encarnar o Arquétipo Sadista em um momento ou outro, sadismo é raro o suficiente para aparecer apenas em casos berrantes, ao invés da forma confiável em qualquer tipo ou classe de pessoas.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que você infligir dor a alguém por nenhuma outra razão que o seu próprio prazer.

Filósofo

O Filósofo examina criticamente cada situação em busca de resultados e padrões lógicos. Filósofos

tendem a ser bastante frios e lógicos, sempre prevendo, pensando na melhor abordagem, sistemática de pensamento de como chegar à melhor conclusão.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que uma abordagem lógica e sistemática de um problema o ajudar a resolvê-lo ou as informações coletadas logicamente forem úteis em outra situação semelhante.

Sociopata

Todos os seres inferiores, tanto vivos e mortos-vivos deveriam ser exterminados, a fim de trazer uma existência harmoniosa. Você provavelmente não sente remorso ao matar (dependendo da sua Humanidade ou Trilha). Pelo contrário, você está fazendo um ato glorioso para a sociedade. Alguns vampiros são críticos de sua natureza violenta, mas às vezes você consegue influenciá-los com argumentos como: "Darwin concordaria que eu estou apenas ajudando a natureza!" e "Só os mais fortes sobreviverão!"

Recupere Força de Vontade sempre que você é o maior contribuinte para uma contagem de corpos depois que tudo se acalmou. Essa contagem inclui os momentos em que você é o assassino só, e não precisa de resultado de um combate em massa-como matar todos os membros de uma plateia de cinema ou para baixo projeção patronos indefesas em um assalto a banco.

Soldado

O soldado não é um seguidor cegamente leal. Enquanto ele existe para as ordens, não adere a elas, sem questionamentos. Mais independente do que um conformista, mas muito ligado à ideia de comando para ser um solitário, o soldado aplica suas próprias técnicas aos objetivos dos outros. Enquanto ele pode buscar comando se algum dia, as suas ambições se encontram dentro da hierarquia e estrutura estabelecida. O soldado não tem escrúpulo em usar todos os meios necessários para fazer o que precisa ser feito, desde que as ordens para fazê-lo venha ao lugar certo.

Recupere um ponto de Força de Vontade quando você alcançar seus objetivos de ordens. Quanto mais difíceis as ordens são à cumprir, melhor se sente ao realizá-las. A critério Narrador, tirando um sucesso espetacular ou ao cumprir uma missão prolongada pode muito bem valer a pena os pontos de Força de Vontade adicionais.

Sobrevivente

Não importa o que aconteça, não importa as probabilidades ou a oposição, o Sobrevivente sempre consegue sobreviver. Seja sozinho ou com um grupo, o Sobrevivente recusa absolutamente aceitar a derrota, muitas vezes faz a diferença entre o sucesso e o fracasso. Os Sobreviventes estão frustrados pela aceitação das pessoas sobre "o que o destino nos reserva" vontade para resistir menos que eles podem alcançar. Forasteiros, gente de rua, e idealistas podem muito ser do Arquétipo sobrevivente.

Um Membro Sobrevivente pode ser um renegado em edital um Príncipe de Caçada de Sangue, um antigo bispo forçado ao poder, ou um Nosferatu humilde que se vê expulso do terreno de caça para caçar sem a pretensão reconhecida de domínio.

Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que sobreviver a uma situação ameaçadora através da tenacidade, ou quando o conselho faz com que outra pessoa venha a persistir apesar da oposição.

Caçador de Emoções

O Caçador de Emoções vive para correr perigo. Ao contrário daqueles de disposição indiscutivelmente mais saudável, o Caçador de Emoções participa das situações perigosas e possivelmente mortais. O Caçador de Emoções não é conscientemente suicida ou autodestrutivo ele simplesmente procura a estimulação de um desastre iminente. Gangues, pequenos ladrões, e exibicionistas são todos exemplos do Arquétipo Caçador de Emoções. Membros aventureiros podem habitualmente quebrar a Máscara só para ver se serão pegos, eles podem manter contatos em um clã rival ou seita, ou podem traçar ativamente derrubar um Príncipe só para ver se podem retirá-la.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que tiver êxito em uma tarefa perigosa que você realizar deliberadamente. Os Caçadores de Emoções não são estúpidos, no entanto, o Narrador pode optar por não premiar um jogador que imprudentemente envia seua personagem ao perigo para a única intenção de colheita de Força de Vontade.

Tradicionalista

As formas ortodoxas satisfazem o Tradicionalista, que prefere realizar seus objetivos com métodos testados pelo tempo. Por que mudar o seu curso quando o que funcionou no passado, é bom o suficiente? O Tradicionalista acha o status quo aceitável, até mesmo preferível, a uma mudança que pode produzir resultados imprevisíveis. Conservadores, juízes e figuras de autoridade são todos exemplos do Arquétipo Tradicionalista.

Membros Tradicionalistas previsivelmente olham para as tradições como um modelo de comportamento, como as próprias Tradições e hierarquias.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que os meios comprovados vierem a ser o melhor. Além disso, recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você seguir uma de suas posições anteriormente defendidas e provar ser um sábio no curso da ação.

Malandro

O Malandro encontra o absurdo em tudo. Não importa o quão triste a vida (ou não vida) pode se tornar, o Malandro sempre descobre um grão de humor dentro dele. Malandros não podem suportar a tristeza ou dor, e assim eles se esforçam para iluminar os espíritos daqueles que os cercam. Alguns Malandros têm ideais ainda maiores, desafiando o dogma estático expondo suas falhas na forma humorística.

Comediantes, satíricos e críticos sociais são exemplos do Arquétipo Malandro. Membros Malandros podem chamar a atenção para as falhas na política de um líder, eles podem ser advogados do diabo de língua afiada que questionam as Tradições ou podem simplesmente ter um agudo senso das ironias de um mundo que faz vampiros predadores e mortais, presas quase indistinguíveis fisicamente.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você conseguir levantar a moral dos outros, especialmente se você for capaz de amenizar a sua dor no processo.

Visionário

O Visionário é forte o suficiente para olhar além do mundano e perceber o verdadeiramente maravilhoso. Visionários testam limites aceitos da sociedade, e buscam o que poucos têm a coragem de imaginar. O Visionário raramente encontra satisfação no que a sociedade tem para oferecer, prefere incentivar a sociedade a oferecer o que podia em vez do que faz. Normalmente, a sociedade responde mal aos Visionários, embora sejam eles os responsáveis para trazer progresso e mudança.

Os filósofos, inventores e os artistas mais inspirados frequentemente têm a Natureza Visionário. Membros Visionários podem querer mergulhar todos os mortais em escravidão vampiresca, eles podem adaptar tecnologias de outro, o medo mais estática Membros ou ignorar, ou eles podem ter um "melhor

caminho" para conviver com os outros vampiros em todo este absurdo Príncipe-e-Regente.

Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que você for capaz de convencer os outros a ter fé em seus sonhos e seguir o curso de ação ditada por sua visão. Note que obter o apoio é a chave para um Visionário recuperar Força de Vontade. O sucesso não precisa chegar a um Visionário, pelo menos não a cada passo na mudança das estruturas em questão. Seus maiores sucessos podem de fato vir após sua Morte Final.

Antecedentes

Antecedentes descrevem vantagens de relacionamento, circunstância, bens materiais e oportunidades. São características externas e você deve sempre racionalizar como veio a possuí-las, bem como o que elas representam.

Aliados

Aliados são mortais que o apóiam de boa vontade, sem coerção. Eles nem sempre estão disponíveis para oferecer assistência; eles também têm suas próprias preocupações, mas podem fornecer acesso indireto a seus próprios Antecedentes, como Contatos, Influência ou Recursos. No entanto, nada é gratuito. Se você recorrer a favores de seus amigos, eles podem pedir um favor em troca. Os pontos dos aliados podem ser agrupados entre um círculo de personagens.

• Um aliado de influência e poder moderados
•• Dois aliados, ambos de poder moderado
••• Três aliados, um dos quais é bastante influente
•••• Quatro aliados, um dos quais é muito influente
••••• Cinco aliados, um dos quais é extremamente influente

Identidade Alternativa

Você mantém uma identidade alternativa completa, incluindo a documentação adequada. Nos dias de hoje, isso significava registros de negócios, registros de igrejas e talvez documentos legais. Cada região tinha suas próprias burocracias.

• Você é novo neste jogo de identidade. Às vezes você escorrega e esquece sua outra persona.

•• Você está firmemente baseado em sua identidade alternativa. Você é convincente o suficiente para desempenhar o papel de médico, sacerdote, nobre, diplomata ou outra posição privilegiada.

••• Você tem uma reputação razoável como sua persona alternativa e obtém reconhecimento de nome na área em que se infiltrou.

•••• Sua identidade alternativa tem respeito e confiança dentro de sua área de infiltração.

••••• Você impõe respeito em sua área de infiltração e pode até ter acumulado um pouco de influência. Você tem a confiança (ou pelo menos o reconhecimento) de muitos indivíduos poderosos em sua área.

Batedores

Você possui um grupo de mercenários, definidos por você e pelo mestre. Você pode chegar até 20 homens, mas note que para cada nível é preciso que você tenha um nível de Recurso equivalente à pontuação de Batedores. Estes homens podem fazer o que você mandar, desde ir a um refúgio durante o dia e colocar uma estaca no peito de seu inimigo a até queimar um bordel famoso de um Toreador. Mas claro, sempre há consequências. Não se esqueça de que eles não são carniçais, são humanos e podem errar.

• Cinco homens ao seu dispor
•• Sete homens ao seu dispor
••• Dez homens ao seu dispor
•••• Quinze homens ao seu dispor
••••• Vinte homens ao seu dispôr

Centuria

Este antecedente é baseado em Influência, Contatos e Recursos. Centuria geralmente é adquirido por vampiros que estão envolvidos no senado romano de alguma maneira e de alguma forma consequiram controle de alguns homens do posto militar. O personagem pode comandá-los a fazer o que desejar embora se desejar sair das regras, tenha que "molhar" a mão de algum superior ou membro do senado.

• 20 militares ao seu dispor
•• 40 militares ao seu dispor

• • • 60 militares ao seu dispor
• • • • 80 militares ao seu dispor
• • • • • 100 militares ao seu dispor

Contatos

Contatos são pessoas que você pode manipular ou coagir a oferecer informações. Os contatos menores estão espalhados pela cidade. Role sua classificação de Contatos (dificuldade 7) e alcance um contato menor para cada sucesso. No entanto, você ainda precisa convencê-los a fornecer as informações. Os principais contatos podem fornecer informações precisas em suas áreas de especialização e cada um deve ser descrito em detalhes antes de o jogo começar.

• Um contato principal
• • Dois contatos principais
• • • Três contatos principais
• • • • Quatro contatos principais
• • • • • Cinco contatos principais

Domínio

Domínio é o território físico que seu personagem controla com o propósito de alimentação. O Príncipe local ou outra autoridade Cainita reconhece e apóia sua reivindicação. Você pode designar um ou mais pontos para aumentar a segurança do Domínio em vez de seu tamanho. Cada ponto atribuído à segurança aumenta em um a dificuldade de intrusão no domínio e diminui em um a dificuldade de você identificar e rastrear intrusos. Cada nível de Domínio reduz a dificuldade dos testes de caça em um para aqueles que podem caçar e aumenta sua reserva de sangue inicial. Veja p. XX para obter mais informações sobre caça. O domínio pode ser usado com pontos de fundo agrupados.

• Um único prédio pequeno, como uma casa unifamiliar ou um estabelecimento social, o suficiente para um refúgio básico.

• • Um templo ou outra estrutura grande um local com acesso pronto (mas controlável) ao mundo exterior.

• • • Um bairro da cidade, um local ou área que oferece áreas de ocultação, bem como acesso controlado.

• • • • Uma catacumba, uma rede de túneis, o enclave de casas em uma colina com vista para a cidade - um lugar com características inerentemente protetoras, como acesso apenas por ponte ou guardas particulares vigilantes.

• • • • • Um bairro inteiro, um gueto étnico ou uma aldeia inteira.

Fama

Você desfruta de amplo reconhecimento na sociedade mortal como artista, erudito, guerreiro ou mesmo criminoso. Isso lhe dá privilégios ao se mover na sociedade mortal, mas também pode atrair atenção indesejada agora que você não está mais vivo. É uma bênção mista com prestígio por um lado e sendo reconhecido em momentos inconvenientes, por outro. No entanto, os inimigos não podem fazer você desaparecer sem causar um rebuliço. Sua Fama facilita a caça em áreas povoadas - reduza a dificuldade das jogadas de caça em um para cada ponto na Fama. Seu contador de histórias pode permitir que você reduza as dificuldades de certos testes sociais também.

• Você é conhecido por uma subcultura selecionada, artistas locais, acadêmicos ou a nobreza.

• • Pessoas aleatórias começam a reconhecer seu rosto, você é uma celebridade menor, como um pequeno criminoso ou um músico local.

• • • Você tem maior renome; talvez você seja um diplomata de sucesso ou um artista que regularmente se apresenta para a nobreza.

• • • • Uma celebridade completa; seu nome é freqüentemente reconhecido pela pessoa comum na estrada.

• • • • • Você é uma palavra familiar. As pessoas batizam seus filhos com o seu nome.

Geração

Este Antecedente representa sua Geração: a pureza de seu sangue e sua proximidade com o Primeiro Vampiro. Uma alta classificação de Geração pode representar um senhor poderoso ou um gosto decididamente perigoso por diablerie. Se você não tirar nenhum ponto nesta Característica, você começa a jogar como um vampiro da décima primeira geração. Capítulo 6 para mais informações.

É recomendável que o jogador comece seu personagem utilizando ao até a 8ª geração para aproveitar a verdadeira experiência de vampiro. Cainitas de 7ª e 6ª geração podem ser poderosos até mesmo para neófitos e podem mostrar um lado afastado do que

Hierarquia do Senado Romano

Durante a época do Império, Roma quase perdeu seu senado entre os vários Imperadores que surgiram, porém o círculo de senadores era um círculo restrito de pessoas, pois apenas quem era Patrício teria o direito de governar e auxiliar nas questões da cidade. O direito do governo só foi dado à Plebe assim que o Tribuno da Plebe foi criado. Haviam alguams exceções que permitiam com que o cidadão plebeu participasse. Dentre os cargos, a hierarquia tratava-se da seguinte maneira:

Tribuno: O Tribuno era um círculo de homens oficiais eleitos que atuavam como um contrapeso ao senado. Isto é, quando alguém propunha legislações desfavoráveis aos militares ou à plebe, os tribunos entravam em acordo e vetavam tais legislações, criando uma contraproposta ou apenas vetando mesmo. Mesmo assim, o tribuno ainda não fazia parte do senado.

Questor: Este cargo era o porta voz dos senadores e também aquele que cumpria funções administrativas como coletar impostos. Era o cargo mais baixo dentro da hierarquia do senado, sendo até mesmo mal visto entre a plebe.

Promagistrados: Eram cidadãos romanos nomeados pelo senado ou pelo Príncipe do Senado como administradores das terras romanas. Primeiros em províncias onde eram necessários constante comando militar, por serem estratégicas, fronteiriças ou mesmo pacificadas havia pouco tempo, e por isso propensas a algum tipo de revolta; e os segundos em províncias com menor necessidade militar.

Príncipe do senado: Era conferido a um homem de origem patrícia e membro do senado, que se distinguisse e cuja vida e moral fossem incorruptíveis. Podia ser vitalício e era reconsiderado na ocasião da posse de novos censores, ou seja, de cinco em cinco anos. O título podia ser meramente honorífico e não oficial, sendo atribuído a um homem de destaque no seio da política ou bravura.

Além de grande dignidade, o posto conferia ao titular o privilégio de falar primeiro em qualquer moção no senado e, uma vez que havia pouco debate, o príncipe do senado moveu todas as consultas senatoriais (senatus consulta) costumeiras e influenciou muitos debates.

Pretor: Pretor era o cargo concedido, geralmente a um general ou comandante, geralmente com experiência de campo militar, para atuar como um administrador imperial. Como administradores imperiais, suas funções estavam limitadas a assuntos que, no período republicano, podiam ser consideradas como "minima" ("descritos em lei"). No Império, existiam dezesseis Pretores.

Legado: O legado era um general do exército romano que atuava no senado. O legado sobrepunha-se a todos os tribunos militares e estava sujeito a um duque. Para habilitar-se a comandar um exército independentemente do duque ou do governador da província, o legado precisava ter sido de categoria pretoriana ou mais alta. Numa província com apenas uma legião, o legado também poderia ser governador provincial, mas, em províncias com várias legiões, cada uma destas era comandada por um legado e todas estavam sujeitas ao governador.

Cônsul: Os cônsules tinham amplos poderes em tempo de paz (administrativos, legislativos e judiciais) e, em tempo de guerra, exerciam o comando supremo das forças. Entre os deveres religiosos adicionais estavam certos ritos que, como prova de sua importância formal, só podiam ser realizados pelos dois mais altos oficiais do estado. Com a vinda do Império, esta posição foi reduzida drásticamente passando a ser mais representativa do que qualquer outra coisa.

Imperador: O Imperador detém poder supremo dentro do império podendo tomar quaisquer medidas cabíveis a Roma. Como Imperador não era um cargo considerado "legal", a maioria elegia-se como Cônsul e Censor, podendo mandar no senado com a palma da mão. É óbvio que disputas políticas tornavam-se muito comuns em épocas de imperadores extremamente autoritários.

se espera para um jogo de horror pessoal.

• Décima geração: 13 pontos de sangue, pode gastar 1 ponto de sangue por turno
• • Nona geração: 14 pontos de sangue, pode gastar 2 pontos de sangue por turno
• • • Oitava geração: 15 pontos de sangue, pode gastar 3 pontos de sangue por turno
• • • • Sétima Geração: 20 pontos de sangue, pode gastar 4 pontos de sangue por turno e possuir Características até 6 pontos
• • • • • Sexta Geração: 30 pontos de sangue, pode gastar 6 pontos de sangue por turno e possuir Características até 7 pontos

Rebanho

Você formou um grupo de mortais de quem pode se alimentar sem medo. Além de fornecer nutrição, seu rebanho pode ser útil para tarefas menores. No entanto, ao contrário de Aliados ou Lacaios, eles normalmente não são muito controláveis ou qualificados. Sua classificação de rebanho adiciona dados às suas jogadas de caça. Os jogadores podem comprar rebanho agrupado com pontos de Antecedentes.

• Três pessoas
• • Sete pessoas
• • • 15 pessoas
• • • • 30 pessoas
• • • • • 60 pessoas

Influência

Você atraiu a comunidade mortal por meio de riqueza, linhagem familiar, prestígio, política, chantagem ou influência sobrenatural. Influência representa a soma de sua opinião ou poder de influência sobre as políticas em sua comunidade, especialmente entre as autoridades policiais e burocráticas. A influência pode ser usada com pontos de antecedentes combinados. Durante o Império Romano, personagens com mais de Influência 1 precisavam tornar-se Patrícios, embora não seja tão difícil criar laços dentro do senado utilizando as capacidades cainitas. Há formar de contornar tal situação.

• Pouco influente, como um membro do Tribuno da Plebe ou Tribo Militar.
• • Moderadamente influente; uma força na política da cidade, como um membro do Promagistrado ou Questor.
• • • Posição de influência; um fator na política regional como um Príncipe do Senado ou Pretor.
• • • • Amplo poder pessoal; uma força na política imperial, como um Edil ou Legado.
• • • • • Muito influente, como um Cônsul ou Censor, mantendo a organização do império.

Mentor

Você tem um Cainita ou grupo de Cainitas que cuidam de você, oferecendo orientação e ajuda de vez em quando. Um mentor normalmente permanece indiferente, dando informações ou conselhos úteis, mas raramente ajuda direta. Se ele chegar para tirá-lo de uma situação perigosa, você provavelmente perderá um ponto ou mais neste Antecedente, ou será abandonado como um protegido indigno.

• Mentor é um ancilla de pouca influência.
• • Mentor é respeitado: um ancião ou veterano altamente condecorado.
• • • Mentor é muito influente, como o conselheiro de um Príncipe.
• • • • Mentor tem grande poder sobre a cidade, como um senescal ou xerife.
• • • • • Mentor é extraordinariamente poderoso, talvez até um Príncipe.

Recursos

Recursos são o simbolosmo da situação econômica de seu personagem. Em outros momentos da história, a moeda principal tornou-se o dinheiro ou as moedas, mas Roma tinha uma economia muito diversa. Durante o império, personagens podiam trocar especiarias, moedas, sal e até mesmo terras. Mas o grande valor, e que demonstrava realmente o quão rico era alguém eram a quantidade de servos que aquela pessoa tinha e o tamanho e importância de suas terras. Desta forma, isto permitia com que ele utilizasse das terras para criar mercados, pequenas aldeias, trocar especiarias, criar fazendas ou até mesmo reservar campos militares e receber apoio do império em troca. Os jogadores podem comprar Recursos para seus personagens com pontos de Antecedentes combinados.

• Suficiente. Você pode manter uma residência típica no estilo da plebe com estabilidade, mesmo que os gastos excessivos sejam raros.

• • Moderado. Você pode se exibir como um membro em boa posição da classe comerciante. Você pode manter um servo ou contratar ajuda específica conforme necessário. Uma fração

de seus recursos está disponível em especiarias, propriedades facilmente transportáveis, como joias), e outros objetos de valor. Recursos 2 permite manter um padrão de vida baixo por seis meses se você deixar de trabalhar.

••• Confortável. Você é um membro proeminente e estabelecido em sua comunidade, com um terreno e uma casa própria. Provavelmente, você tem ativos e algumas propriedades espalhadas pela cidade. É possível que até mesmo consiga comprar um título de Patrício com muito custo. Você possui alguns servos que trabalham para você. É possível que você mantenha uma qualidade de vida de um Recursos 1 onde quer que esteja, sem dificuldade, pelo tempo que escolher.

•••• Rico. Você raramente toca em especiarias, sal ou o que quer que seja, já que a maioria de seus ativos existem em formas tangíveis que são mais valiosas e estáveis do que moedas. Você provavelmente tem grandes pedaços de terra, algumas reservas na cidade e vendedores que trabalham para você. É provavel que você esteja construindo sua própria villa. Você provavelmente já se encontra entre os patrícios. Se desejasse, você poderia manter uma vida de três Recursos 3 por até um ano e uma existência de Recursos 2 indefinidamente.

••••• Extremamente rico. Você é o modelo que os outros buscam alcançar, pelo menos na mente popular. Você tem ativos vastos e amplamente distribuídos, talvez ligados ao destino das nações, cada um com enormes equipes e conexões com todos os níveis da sociedade em uma região. Você viaja com um mínimo de conforto de três pontos de Recurso, mas com um pouco de esforço.

Lacaios

Lacaios são servos, assistentes ou companheiros

Antecedentes Combinados

Membros de um círculo podem escolher juntar seus pontos individuais de Aliados, Contatos, Domínio, Rebanho, Influência, Recursos e Lacaios.

A Âncora

Os jogadores no grupo escolhem um Antecedente como a âncora que mantém os ativos compartilhados juntos. Quaisquer Antecedentes combinados podem servir neste teste, mas nenhum conjunto de Antecedentes pode ter mais pontos atribuídos a ele do que o Antecedente Âncora em qualquer momento. Se o Antecedente Âncora for prejudicadoX por eventos durante o jogo ou entre as sessões, outros recursos escapam do controle dos personagens, e é preciso esforço para reconquistá-los.

Qualquer personagem contribuinte pode retirar sua contribuição do antecedente a a qualquer momento. O deslocamento garante certo dano ao Antecedente, o personagem recebe de volta um ponto a menos do que colocou.

Em circunstâncias normais, um grupo de jogadores não pode mudar seu Antecedente Âncora, nem pode adquirir um novo. Embora possa escolher abandonar um determinado recurso de Antecedentes ao longo de uma crônica (e, assim, se libertar das limitações dos Antecedentes agrupados em questão), o fato de que os Antecedentes mudam de valor apenas como resultado dos eventos da história significa que o círculo deve adquirir novos Antecedentes dessa maneira, em vez de por meio de pontos gratuitos ou de experiência.

Usando Antecedentes combinados

Os Antecedentes combinados são propriedade comum. Qualquer pessoa que contribua para o Antecedente, independentemente da contribuição, tem igual acesso a ele. No entanto, nem todos podem usá-lo simultaneamente. Um Antecedente de rebanho de sete pontos pode conceder acesso apenas ao mesmo número finito de humanos. A atribuição desses pontos depende das circunstâncias e acordos entre os personagens.

Passando dos Limites

Ao acumular pontos, um grupo pode obter Antecedentes que ultrapassam o limite normal de cinco pontos. Esta combinação é normal e reflete as vantagens da cooperação. Não há limite máximo para o nível que um Antecedente pode atingir, mas geralmente é melhor para o Narrador impor um limite de 10 pontos. O Narrador deve levar em consideração a escala dos Antecedentes, aumentando a confiabilidade ao invés do valor quantitativo conforme as classificações aumentam entre o círculo. Esta é uma questão de equilibrar as expectativas do jogador com os elementos da história, então certifique-se de definir algumas diretrizes para o que os Antecedentes compartilhados realmente representam antes do início da crônica.

leais e constantes. Muitos servos de vampiros são carniçais, animais carniçais ou pessoas que você repetidamente dominou ou encantou completamente. Lacaios podem ser úteis, mas eles nunca são perfeitos ou cegamente leais - se você os tratar mal sem exercer um controle estrito, eles podem se voltar contra você. Com a permissão do Narrador, um jogador pode criar um único Lacaio mais competente combinando pontos neste Antecedente. Os jogadores podem gastar pontos de Antecedentes acumulados em Lacaios.

•	Um lacaios
• •	Dois lacaios
• • •	Três lacaios
• • • •	Quatro lacaios
• • • • •	Cinco lacaios

Status

Você faz parte da comunidade Cainita local. Você pode derivar essa posição do status e linha de sangue de seu senhor, da reputação de seu círculo ou de seus próprios atos individuais. Status alto pode torná-lo um alvo para aqueles que estão contra sua facção. Ao interagir com Cainitas locais, você pode rolar seu Status em conjunto com uma Característica Social para refletir os efeitos positivos de seu prestígio. Mesmo que sejam poucos, os personagens Caitiff não podem comprar Status durante a criação do personagem.

Note que Status não tem correlação direta com a idade de um cainita. É possível um cainita de 100 anos adquirir Status de um Ancião sem que ninguém saiba a idade dele, embora ele possa acabar tendo que comprovar seu potencial com as maquinações políticas de outros cainitas. Da mesma forma é possível um Matusalém chegar numa cidade que o desconhece e ser tratado como um Neófito ou Ancilla. Status refere-se ao quanto que aquele cainita fez para merecer a posição que tem e como ele é reconhecido por isto. Outro fator é que um cainita não necessariamente precisará ter um cargo só porque possui o antecedente justamente porque o antecedente o trata da forma com que ele é reconhecido entre os cainitas.

• Conhecido: um neófito reconhecido / Flagelo

• • Respeitado: an ancilla / Executores ou Harpias

• • • Influente: um ancião / Algoz ou Protetor do Elísio

• • • • Poderoso: um ancião amplamente respeitado / Primógeno ou Xerife

• • • • • Luminar: um Príncipe ou outro líder Cainita

Virtudes

Os Traços das Virtudes definem o código ético de um personagem e o compromisso com a moralidade escolhida. Eles entram em jogo quando um personagem enfrenta um frenesi iminente, faz algo eticamente questionável por sua moralidade ou confronta algo perturbador e aterrorizante. As virtudes de um vampiro são determinadas por sua estrada, o código de ética particular que ele segue. Personagens podem ter Consciência ou Convicção e Instinto ou Autocontrole. Você pode encontrar mais sobre Estradas na pág. XX. Na criação do personagem, o nível de estrada de um personagem é igual a Consciência / Convicção + Instinto / Virtudes de Autocontrole.

Consciência / Convicção

Consciência é uma característica que descreve o julgamento moral de um personagem e decorre de sua atitude e perspectiva. A convicção representa a insensibilidade e dedicação de um personagem a uma causa geralmente desumana. Essas virtudes impedem um vampiro de sucumbir à Besta, de-

finindo os impulsos da Besta como inaceitáveis. A consciência / convicção influencia a dificuldade de muitos testes para evitar cometer uma transgressão.

•	Indiferente / Arrependido
• •	Normal / Correto
• • •	Ético / Ético
• • • •	Íntegro / Indiferente
• • • • •	Arrependido / Insensível

Instinto / Autocontrole

O autocontrole define a disciplina e o domínio de um personagem sobre a Besta. O instinto reflete a proximidade de um personagem com sua Besta e a habilidade de trabalhar com ela para fins assustadores. Aqueles com alto autocontrole raramente sucumbem aos impulsos emocionais e, portanto, são capazes de resistir ao frenesi. Aqueles com alto Instinto podem controlar suas Bestas e mantê-los apaziguados até que estejam prontos para se libertar em um mundo desavisado. O Instinto / Autocontrole forma a parada de dados para resistir ao frenesi (ver Capítulo 6 e 7).

Nota: Um personagem nunca pode rolar mais dados para resistir ou controlar o frenesi do que ele tem em sua reserva de sangue. Isto é, com 3 pontos na reserva, um personagem com Autocontrole 5 teria de rolar 3 dados.

•	Instável / Instável
• •	Animalesco / Normal
• • •	Bestial / Temperamental
• • • •	Selvagem / Obstinado
• • • • •	Monstruoso / Autodomínio Completo

Reflexão

Enquanto Consciência trabalha com a racionalização por meio do julgamento da moral e Convicção trabalha com a dedicação do personagem a uma causa, Reflexão trabalha com o pensamento crítico, imparcial e que busca recolher os fatos para definir se um curso de ação era necessário ou não para a existência daquele vampiro.

Personagens com Reflexão tendem pensar sobre as consequências e sobre as possíveis reações. Assim que as ações acontecem, eles racionalizam aquilo. Depois, pode existir ou não alguma emoção baseada no que foi racionalizado. Fato é que personagens com Reflexão difícilmente tendem a sofrer efeitos de emoções e muitas vezes são nulos em relação às expressões emotivas. Seu julgamento é sobre o que realmente é certo ou errado.

•	Indiferente
• •	Normal
• • •	Pensativo
• • • •	Resoluto
• • • • •	Racional

Sabedoria

O Auto-controle, reprime. O Instinto, liberta. A Sabedoria, compreende. Sabedoria não se baseia apenas em reprimir ou deixar-se levar. Personagens com Sabedoria conseguem definir quando é o melhor momento de agir emocionalmente ou não. Eles compreendem muito bem a situação ao redor a ponto de racionalizar suas emoções e permitir-se agir no momento apropriado. A grande vantagem da sabedoria é que esta atua como Autocontrole e como Instinto. Personagens com Sabedoria podem utilizar a Besta ao seu favor da mesma forma que podem reprimí-la. Esta é a grande vantagem de se obtê-la.

•	Insensato
• •	Normal
• • •	Compreensivo
• • • •	Experiente
• • • • •	Sábio

A grande falha de personagens sábios é que por utilizarem do meio termo como escapatória da Besta, sem muita repreensão ou sem muita liberdade, os testes que utilizam Sabedoria para controlar suas emoções de qualquer maneira que seja aumentam em um a dificuldade.

Coragem

Coragem é um traço universal, independentemente da Filosofia que o personagem segue. Representa bravura e coragem diante de circunstâncias que endemicamente temem: fogo, luz do sol ou fé verdadeira.

•	Tímido
• •	Normal
• • •	Audaz
• • • •	Resoluto
• • • • •	Heroico.

Força de vontade

A força de vontade mede o impulso interno de um personagem e a habilidade de superar adversidades. Tem uma classificação permanente e uma reserva temporária de pontos. A classificação é jogada ou testada conforme a reserva é gasta. Quando um joga-

dor gasta um ponto de Força de Vontade, marque os gastos na reserva (os quadrados). Um personagem sem pontos de Força de Vontade está exausto mentalmente, fisicamente e espiritualmente, e não pode mais reunir energia para realizar uma ação ou causa.

Medida em uma escala de 1 a 10, a Força de Vontade de um personagem é igual à sua Coragem na durante a criação de personagem.

•	Covarde
• •	Fraco
• • •	Inseguro
• • • •	Hesitante
• • • • •	Certo
• • • • • •	Confiante
• • • • • • •	Determinado
• • • • • • • •	Controlado
• • • • • • • • •	Vontade de Ferro
• • • • • • • • • •	Inabalável.

Reserva de Sangue

Os Pontos de Sangue de um personagem medem quanta vitae o vampiro tem em seu sistema. A Reserva de Sangue é composta por vários pontos de sangue individuais. Quando ingerido, cada ponto de sangue corresponde aproximadamente a um décimo do sangue de um mortal adulto médio (meio litro ou meio litro fora de um humano). O número máximo de pontos de sangue que um vampiro pode ingerir é determinado por sua geração, assim como o número de pontos de sangue que ele pode gastar em um único turno. Um vampiro com zero pontos de sangue em seu sistema está faminto e provavelmente no auge do frenesi.

Mais informações sobre a reserva de sangue estão disponíveis em "Usando Pontos de Sangue" no Capítulo 6 e 7.

Vitalidade

A vitalidade mede a condição física de um personagem. Conforme os personagens são feridos, eles perdem níveis de saúde. Cada um dos sete níveis de ferimentos aplica uma penalidade diferente na parada de dados a qualquer ação. Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para ignorar penalidades por ferimentos por um turno. Um personagem que está Incapacitado está imobilizado e não pode realizar nenhuma ação exceto curar-se com pontos de sangue ou engolir o sangue oferecido. Um mortal está a um passo da morte e morrerá se receber mais danos. Se um Cainita sofrer um ferimento agravado enquanto em torpor, ele sofre da Morte Final.

As penalidades de dados por perda de nível de saúde aplicam-se apenas a ações, não a piscinas puramente reflexivas como dados de absorção, testes de Virtude ou testes de Força de Vontade. Se um personagem está Ferido e sofre mais dano não agravado, ele ainda pode absorver com todo o seu Vigor (mais Fortitude, se ele tiver). As penalidades no nível de vitalidade se aplicam a jogadas de dano para ataques baseados em Força, mas não para armas mecânicas como bestas. Use o bom senso e a descrição do narrador ao julgar quando essas penalidades se aplicam.

Experiência

No decorrer de uma crônica, os personagens se aprimoram. Um sistema de recompensas, chamado de pontos de experiência, reflete essas mudanças. No final de cada história, o Narrador concede pontos de experiência a cada personagem. Entre as histórias, os jogadores podem gastar seus pontos de experiência do personagem para comprar ou aumentar as Características. Os pontos de experiência podem ser usados para melhorar Atributos, adquirir ou aprimorar Habilidades, aumentar ou comprar Disciplinas ou aumentar Virtudes. Os jogadores geralmente não podem usar pontos de experiência para comprar Antecedentes, embora eles adquiram Antecedentes por meio da interpretação se, por exemplo, o personagem faz um novo amigo, obtém uma sorte inesperada ou comete diablerie. No entanto, a critério do narrador, eles podem ser comprados na classificação atual vezes 2.

Virtudes aumentadas com o gasto de pontos de experiência não têm impacto na Filosofia ou Força de Vontade do personagem. Por exemplo, um personagem que gasta pontos de experiência para aumentar sua Coragem não aumenta automaticamente a Força de Vontade. Nenhuma Característica pode ser aumentada em mais de um ponto durante o curso de uma história. Grandes mudanças nas Características levam tempo, e o jogo deve refletir essa limitação. No final, o narrador é o árbitro de quantos pontos de experiência cada personagem recebe e quais Características podem ser aumentadas.

Um jogador nunca deve se sentir como se não tivesse controle sobre as compras de seu personagem, mas as mudanças devem refletir o que ocorreu na história. Se um jogador deseja aumentar uma Característica particular, ele pode expressar esse desejo ao narrador, que pode usar isso para guiar a direção da história mais tarde.

Tabela de Vitalidade

Nível de Vitalidade	Penalidade de Dados	Descrição
Escoriado		O personagem fica apenas machucado e não sofre penalidades na parada de dados devido aos danos.
Machucado	-1	O personagem é ferido superficialmente e não sofre nenhum impedimento de movimento.
Ferido	-1	O personagem sofre ferimentos leves e o movimento é ligeiramente inibido (reduza metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido Gravemente	-2	O personagem sofre dano significativo e não pode correr (contudo, ainda é capaz de andar). Neste nível, o personagem não pode se mover e depois atacar; ele sempre perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	-2	O personagem está muito ferido e só consegue mancar (três metros/turno).
Aleijado	-5	O personagem está catastroficamente ferido e só consegue rastejar (um metro/turno).
Incapacitado		O personagem é incapaz de movimento e é provável inconsciente. Vampiros incapacitados sem sangue em seus corpos entram em torpor.
Torpor		O Personagem entra em um transe semelhante à morte. Ele nada pode fazer, nem mesmo gastar sangue, até que um determinado período de tempo tenha passado.
Morte Final		O Personagem morre novamente, desta vez para sempre.

Tabela de Custo de Experiência

Característica	Custo
Nova Habilidade	3 pontos
Disciplinas	10
Nova Feitiçaria (Magia de Sangue, Dur-An-Ki, Necromancia)	7
Feitiçaria Secundária	Nível Atual x4
Ritual de Feitiçaria de Sangue	Nível x2
Habilidade	Nível atual x2
Disciplina de Clã	Nível atual x5
Outra Disciplina	Nível atual x7
Virtudes	Nível atual x2
Força de Vontade	Nível atual
Filosofia	Nível atual x2

CAPÍTULO V
DONS DO SANGUE

"Já vi homens com menos poder do que eu criarem caos, destruição e ódio. O que eu, um mero Setita, poderia causar às pessoas?"

- **An-Akhe, Sacerdote de Set**

Durante o momento do Abraço, o sangue de Caim passa a fluir nas veias dos mortos-vivos potencializando-os a uma perfeição sobrenatural. A vitae torna-se poderosa, fortalecendo o imortal de formas assustadoras e muitas vezes únicas. Além de curar e acelerar as forças naturais do vampiro, os vampiros aprendem Disciplinas. As Disciplinas concentram o sangue em habilidades, truques e efeitos muito específicos. Por exemplo, um Ventrue pode aprender Dominação, o que lhe permite controlar as mentes dos homens, enquanto um Malkaviano pode aprender Demência, que destrói essas mentes da mesma forma.

Aprendendo Disciplinas

Cada clã e cada linhagem compartilham afinidade por três Disciplinas. Teoricamente, um Cainita pode aprender qualquer Disciplina com o tempo e tutela. As três Disciplinas físicas, Rapidez, Fortitude e Potência não precisam da tutela de um professor e podem ser aprendidas sem maiores problemas. O vampiro também pode aprender suas três Disciplinas de clã por conta própria. Outras Disciplinas requerem um mentor que conheça a Disciplina e o nível específico desejado.

A critério do Narrador, Disciplinas específicas do clã como Vicissitude e Disciplinas de linhagem rara como Temporis podem exigir que o estudioso beba o sangue do tutor, estabelecendo um Vinculum de Sangue parcial. Alternativamente, um vampiro que cometeu Amaranto contra outro Cainita pode aprender suas Disciplinas sem tutela. Em algumas descrições de Disciplinas, particularmente Disciplinas de alto nível, clãs ou linhagens específicas podem dispensar a necessidade de um tutor após a Diablerie. Isto varia de acordo com o narrador. Normalmente, em casos de Amaranto de linhagens específicas, o clã ou linhagem é especializado no poder, o que deveria dispensar a presença de um professorx. Encontrar um mentor para o poder fora desse grupo deve ser desafiador, se possível.

Note que vampiros aprendem Disciplinas com o tempo. Nenhum cainita começa sua não-vida entendendo tudo sobre a Disciplina do qual foi apresentado. Leva tempo até que consiga domínio pleno daquele nível de conhecimento e o cainita em questão precisará praticar antes de pensar em utilizar seus poderes de forma frequente. Por isto, a presença de um Mentor é quase essencial para que o vampiro tenha noção e aprenda o real caminho para a utilização das Disciplinas.

Variações de Disciplinas

Na Era Clássica, os vampiros ainda passavam por um processo de remodelamento do sistema de Disciplinas. Você deve notar quando estiver lendo que para cada nível, há uma ou duas variações independente do nivelamento. Em outras edições de Vampiro a Máscara ou Vampiro a Idade das Trevas, essas variações só aconteciam com poderes acima do quinto nível. Como justificativa para esta mudança brusca, os anciões da Era Clássica ainda ensinavam grande parte de seus dons vampíricos como variações inferiores de

suas Disciplinas. Isto permitia com que Neófitose e Ancillae soubessem muito mais, tendo enormes variações de poderes, o que justifica os mitos de vampiros desta época como sendo super poderosos.

Com o passar do tempo, a Diablerie de Amarantha criou tanta comoção entre os Anciões que a necessidade de mudar este sistema de tutelagem chegou. Os mais antigos passaram a ensinar apenas os dons básicos e deixaram as variações de suas Disciplinas como truques e cartas na manga. Assim, as variações que antes qualquer Neófito poderia ter agora pertenciam a um seleto grupo de vampiros de gerações inferiores e que potencializaram seus efeitos.

Pela regra, vampiros da Sétima Geração ou de gerações inferiores podem aprender Disciplinas no sexto ponto e além. Esses poderoros dons de ancião normalmente são exclusivos para estes vampiros, e um Cainita pode aprender mais de uma habilidade em cada nível mesmo quando acima do 5. Mesmo assim, leva tempo para que um cainita possa reproduzir disciplinas acima do nível 5, pois é domínio de poder literalmente sobrenatural.

Mesmo com as variações que um Neófito possa adquirir, absolutamente nada impede um vampiro antigo de ser imensamente mais poderoso. Além da pontuação padrão, um bom vampiro de Sexta Geração poderia ter três Disciplinas de sexto nível e quatro habilidades de sétimo nível. A variabilidade apenas aumentou.

As disciplinas mais antigas listadas são exemplos comuns. Elas são manifestações populares e icônicas do sangue. No entanto, os jogadores são incentivados a trabalhar com o Narrador para desenvolver os poderes apropriados se seus personagens acumularem esses níveis lendários de habilidade. Use os exemplos como base para nível e esboço, mas aproveite esta oportunidade para redefinir o que significa ser Cainita, específico para seus personagens e crônicas.

Criando Novos Efeitos de Disciplinas

Para que um jogador possa criar um nível novo de uma disciplina, seja acima do cinco ou abaixo, o mínimo necessário para tal é que ele possua pelo menos 5 pontos na disciplina de desenvolvimento. Isto significa que ele é um mestre nesta característica e sabe como utilizar Disciplina da maneira que melhor desejar.

Por conta disto, as variações de Disciplinas que não deram certo, assim como os anciões gostariam passaram a ser ensinadas aos jovens, como testes para suas Disciplinas. Portanto, na Era Clássica existem muitas variações de Disciplinas, inferiores ao nível 5. Estas surgiram como tentativas de anciões de recriarem níveis superiores e por terem falhado, apresentaram como variações para suas crias. Neófitos são menos propensos a conseguirem criar, embora alguns gênios consigam com bastante dificuldade.

Como regra opcional, o narrador pode pedir um teste de Inteligência + Ocultismo, dificuldade 8. Cada teste representa um mês de treinamento e tentativas de desenvolvimento para o novo nível da disciplina.

O jogador precisará acumular um total de seis sucessos para conseguir um novo nível 6. Os sucessos representam o nível adquirido durante aquele mês. Se o jogador falhar no teste, ele terá a opção de recomeçar até atingir 6 sucessos ou aceitar os sucessos atuais. Se aceitar os sucessos atuais, ele terá criado uma disciplina de nível equivalente à quantidade de sucessos adquiridos. Note que para adquirir este níve, ele ainda precisará comprar com XP como normalmente qualquer personagem faria.

Note que os poderes maiores que 6 pontos podem ser abusivos para o rumo de uma crônica elaborada destruindo-a como fogo queimando papéis. Essas habilidades potentes são muitas vezes difíceis, mas não impossíveis de se adquirir, de modo que narradores devem considerar o impacto que o alto nível de Disciplinas pode ter em suas crônicas antes de permitir tudo.

Criando Meta Disciplinas

Da mesma forma que criar novos níveis de Disciplinas exige maestria sobre ela, criar meta disciplinas não seriam diferentes. É necessário que ao menos em uma das disciplinas que estão sendo trabalhadas possua nível 5. Se uma meta disciplina de Fortitude e Auspícios for criada, uma destas terá que estar no quinto nível. O mesmo teste pode ser aplicado, reduzindo o tempo de estudo e desenvolvimento da disciplina ou a dificuldade do teste para 7.

Animalismo

A Besta reside dentro de todas as criaturas, de baratas, ratos sujos, até mesmo lobos indomáveis e mesmo nos poderosos anciões vampiros. Animalismo permite que o vampiro amplifique sua

natureza intensamente primordial. Ele não só pode se comunicar com animais, mas também pode forçar sua vontade sobre eles, comandando tais feras para fazer o que deseja.

Conforme o vampiro cresce em poder, ele poderá até mesmo controlar a Besta dentro de mortais e outros sobrenaturais. Animais ficam distintamente agitados na presença de um vampiro que não tem essa Disciplina ou a Habilidade Empatia com Animais, muitas vezes a ponto de atacar ou correr do vampiro. Em contraste, os vampiros que possuem Animalismo exalam uma vibração dominante para criaturas inferiores, o que os atrai.

• Percepção da Besta

Este primeiro efeito de Animalismo pode ser um trunfo na mão de vampiros manipuladores. Aquele que o possuir consegue a capacidade de concentrar-se na Besta de um mortal ou animal, percebendo desta forma, ondulações emocionais daquele alvo. Este poder só pode ser usado em criaturas que possuam uma Besta. Demônios ou alguns Espectros podem ser imunes a este poder, tornando-se ilegíveis.

Sistema: Não há qualquer custo, apenas rolagem. O personagem deve concentrar-se e jogar Percepção + Acuidade (dificuldade 8). Com apenas um sucesso, ele consegue o acesso à emoção dominante daquela pessoa. Embora quanto mais forte for a emoção no alvo, menor a dificuldade de percepção. Isto permite o personagem saber qual a melhor maneira de lidar com aquele alvo. As emoções em questão podem ser variadas. Raiva, estresse, felicidade, medo, é como se o vampiro farejasse a emoção daquele alvo, tal qual um animal realmente o faria em uma caça ou relacionados.

Diferente de Auspícios, este poder não permite ver, mas sentir em si mesmo as emoções do alvo. A única falha deste poder é que esta conexão pode ser prejudicial o suficiente para passar em parte as emoções do alvo que está sendo sentido. Narradores devem considerar penalidades ao depender da emoção sentida. Personagens com raiva poderiam aumentar a dificuldade de Auto-Controle em +2 enquanto personagens com frieza poderiam aumentar testes de Consciência em +2. A duração da emoção sentida mantém-se por uma cena, mas o personagem pode ignorá-la com o custo de um ponto de Força de Vontade. Usar este poder em personagens que estão em frenesi automáticamente pede uma rolagem de Autocontrole, dfificuldade 8 para que o personagem não ceda à fúria.

Falhas em Disciplinas

Quando um personagem falha em um teste de Disciplina, a Besta fica selvagem. O Narrador deve criar algum cenário caótico e avassalador que mostre o lado sociopata e destrutivo da Besta. Observe que isso não significa necessariamente que o vampiro não consegue o que quer. Mas tem um custo alto. Isso não é inerentemente violento em si, mas destrutivo. Sempre considere o peso dramático do momento. Considere a tragédia. Por exemplo, ao estragar uma tentativa de Dominação de dizer a um ente querido para deixar a cena antes de uma luta particularmente horrível, o Narrador pode decidir que a Dominação trabalha ao extremo. Em vez de apenas partir, a Besta estilhaça a mente do mortal, forçando-os a fugir da cidade e viver o resto de sua vida perpetuamente fugindo do vampiro.

O narrador deve ser o árbitro final sobre qual o efeito sofrido após as emoções sentidas, mas não pode esquecer que da mesma forma que o personagem pode ser prejudicado, também existe a possibilidade de ele ser beneficiado pelo uso deste poder.

• Sussurros Selvagens

Sussurros Selvagens estabelece uma base sobre a qual grande parte dos outros poderes do Animalismo são construídos. A Besta do vampiro alcança e toca a mente de um animal, facilitando a comunicação entre o Cainita e a criatura inferior. Com este poder, o vampiro fala ou imita os sons nativos do animal, e o animal entende. O vampiro entende as ideias que o animal expressa. Além disso, o animal pode seguir os desejos do vampiro, se o vampiro der um comando convincente.

Sistema: Nenhum teste é necessário para falar com um animal. No entanto, o vampiro deve fazer contato visual para utilizar este poder. Depois de estabelecer o efeito do poder, o vampiro não precisa manter contato visual para a cena atual.

Comandar um animal requer um teste de Manipulação + Empatia com Animais. A dificuldade depende da criatura. Criaturas mais complexas, particularmente predadores, são mais propensas às palavras do vampiro. Tomar a forma do animal com Metamorfose e Animalismo ou falar com o animal usando sons familiares torna esses comandos mais

Escolhendo seus Poderes

Os personagens podem e devem escolher uma das variações como poder atual. Isto é, o existe a possibilidade de um vampiro com Animalismo 1 possuir Percepção da Besta enquanto outro possui Sussurros Selvagens.

Isto não quer dizer que o personagem está eternamente preso a apenas o nível que ele escolher da Disciplina, mas quer dizer que para escolher a outra variação do poder, ele precisará comprar novamente como se fosse um nível novo, separado. A critério do narrador, o personagem pode precisar de um mentor para tutelá-lo a aprender a variação, embora normalmente para Disciplinas de clã, não haja esta necessidade.

O custo de compra para um nível de Disciplina de clã já possuído é de Nivel x4, pois naturalmente ele já tem domínio suficiente daquela Disciplina para aprender a variação da mesma. Disciplinas fora do clã custam Nível x6.

fáceis. Comandos altamente perigosos são muito mais difíceis. A dificuldade varia de acordo com a situação e o diálogo com o animal. O narrador deve julgar qual a dificuldade propícia para a situação.

Embora os animais possam realizar tarefas perigosas ou mesmo potencialmente mortais para os Cainitas, eles não cometerão tarefas suicidas diretamente, nem violarão suas naturezas biológicas básicas. Animais covardes com a tarefa de guarda não se envolverão e combaterão um invasor, por exemplo. Eles podem correr para seu mestre e relatar a ameaça, no entanto. Os sucessos determinam a dedicação do animal à causa. Um único sucesso garantirá a conformidade do animal para a cena atual. Três sucessos garantirão uma tarefa regular por uma semana ou mais. Cinco sucessos exigirão lealdade indefinida.

•• Chamado Selvagem

Com este poder, a Besta utiliza a voz do vampiro com uma profunda afinidade por um determinado animal. Ela uiva, grita, grasna ou imita o barulho de um animal. Qualquer animal da espécie escolhida ao alcance da voz é convocado para o vampiro, e alguns virão, dependendo da habilidade bruta do vampiro.

Chamado Selvagem apenas chama os animais e os torna favoravelmente dispostos ao Cainita que o realiza. Eles não atacarão, mas não obedecerão inerentemente sem a aplicação de Sussurros Selvagens. Se o vampiro foi particularmente bem-sucedido em chamar as criaturas, ao utilizar Sussurros Selvagens ele poderá se beneficiar de uma dificuldade reduzida, a critério do Narrador.

Sistema: Escolha um tipo de animal. Isso pode ser altamente específico ou geral. O vampiro pode chamar uma espécie, um grupo específico como lobos machos, por exemplo. Ou um único animal nomeado, como "o rato com o qual falei duas noites atrás". Os sucessos do teste de Carisma + Sobrevivência (dificuldade 6) ditarão as consequências. Consulte o gráfico abaixo para ver os resultados.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Um único animal respondem.
2 sucessos	Um quarto dos animais respondem.
3 sucessos	Metade dos animais respondem.
4 sucessos	A maioria dos animais respondem.
5 sucessos	Todos na região os animais respondem.

•• Vinculum Feroz

Este poder torna os animais mais suscetíveis ao vampiro, pois quando o mesmo alimenta-os com seu sangue, o Laço de Sangue realizado com aquele animal se torna mais poderoso. Não bastando isto, os animais passam a responder aos comandos do vampiro com maior facilidade e sua lealdade ao mesmo difícilmente será questionada.

Sistema: Quando estiver criando o Vinculum de Sangue com um animal, o personagem deve gastar um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue. O primeiro efeito bruto deste poder é que o Laço de Sangue automaticamente avança para o segundo estágio. Se o animal estiver no segundo ou no primeiro gole, então o Laço de Sangue se completa. Isto implica que comandos dados por Sussurros Selvagens não necessitam mais o contato visual com aquele animal. O Laço de Sangue com os animais possui o mesmo efeito que com mortais. Animais com o Vinculum completo não podem ser dominados por outros vampiros. Além de tudo, o vampiro não pode fazer mais vínculos ferozes do que o limite de sua geração.

As dificuldades para testes de Animalismo com aquele animal reduzem em dois. Personagens que

não possuem Sussurros Selvagens podem dar comandos comuns, embora a dificuldade aumente em um. Outros vampiros que utilizarem comandos contra o animal recebem o aumento a dificuldade de qualquer teste em +2 para domá-lo contra o seu soberano ou contra ações que o seu dono atual não goste ou queira.

Naturalmente, o animal ainda pode morrer. Seja por tempo de vida ou quantidades massivas de dano. Se acontecer, o Laço de Sangue se quebra e o vampiro automaticamente sente a dor da perda. Este poder vincula vampiros aos seus animais, quase como se fossem criadores e crias. Os animais tendem a ser fiéis aos seus criadores, mas existe a possibilidade de, por maus tratos, a situação se reverter. Em situações comuns, eles rosnarão contra os aversários e morderão os inimigos do vampiro que possuem o laço.

••• Acalmar a Besta

Normalmente, vampiros neste estágio de Animalismo já estão aprendendo a domar as bestas com primor. Acalmar a Besta ou Canção da Serenidade permite com que o cainita subjulgue a Besta de um alvo mortal ou imortal, anulando todas as emoções poderosas ativas. Esperança, fúria, inspiração e outras emoções evaporam do coração do alvo, deixando-o momentâneamente apático.

O vampiro deve tocar o alvo ou olhar dentro de seus olhos para canalizar sua vontade de modo efetivo. Os mortais que não possuem a fúria de suas Bestas Interiores são muito dóceis, reagindo às situações mais estressantes com indiferença. Até mesmo o mais corajoso ou enlouquecido mortal se torna apático e letárgico, embora um indivíduo especialmente sensível pode desenvolver uma perturbação ou fobia enquanto estiver sob a influência deste poder.

Sistema: Existem duas formas de se domar a Besta. Se pelo medo, o personagem deve rolar Manipulação + Intimidação. Se por calmaria e complacência, deverá rolar Manipulação + Empatia. Esta é uma ação extendida e requer uma quantidade de sucessos equivalente a Força de Vontade do alvo. Falhas negam todos os sucessos anteriormente acumulados. Falhas críticas tornam o alvo imune aos poderes de Animalismo do vampiro por uma cena.

Em mortais, quando este poder está ativo, o mesmo não lutará a menos que sua vida esteja extremamente ameaçada. Ele também não poderá ganhar pontos de Força de Vontade enquanto estiver sob o efeito deste poder. Para anular todos os efeitos, o personagem deverá rolar Força de Vontade por dia, até conseguir superar a Força de Vontade do vampiro que o pacificou.

Em vampiros, a situação é um tanto diferente. Uma vez por cena, o vampiro pode fazer a mesma rolagem para cancelar os efeitos do poder. Adicionalmente, vampiros não podem ser induzidos ao frenesi por poderes de Animalismo enquanto estiverem no efeito deste poder e ganham mais uma rolagem adicional pra resistir a efeitos de frenesi.

••• Suculência Animal

Em comparação com mortais, os vampiros sempre assumem que a vitae animal não lhes dá sustento o suficiente. Alguns até mesmo dizem que tem um gosto repulsivo e dificilmente nutre veias mortas-vivas. Porém, praticantes selvagens do Animalismo desenvolveram afinidade suficiente pelo sangue dos animais para que possam se sustentar da natureza com eficiência. Isso não permite que um personagem exista apenas com sangue de animal, mas permite que ele fique mais tempo sem o sangue humano.

Sistema: Nenhuma rolagem é necessária, pois uma vez aprendido, esse poder está sempre em vigor. Cada ponto de sangue retirado de um animal se torna efetivamente dois. Isso não substitui a necessidade cainita de sangue humano ou de vampiro. A cada três vezes (arredondado) que o vampiro se alimentar dos animais, a dificuldade de todos os testes de Autocontrole/Instinto aumenta em um até que ele se alimente de um humano ou vampiro. Este efeito é cumulativo. Por exemplo, se ele se alimentar de um animal sete vezes, sua dificuldade em testes de Autocontrole/Instinto aumenta em dois. Para voltar ao normal, o vampiro deve se alimentar de mortais.

•••• Domar a Besta

Ao fazer contato visual, o vampiro pode forçar as funções mentais de um animal a adormecerem e possuir a besta. O corpo do vampiro cai em um estado imóvel não muito diferente de torpor, enquanto sua consciência se torna una com a casca do animal.

Sistema: O vampiro deve fazer contato visual com o animal. Teste Manipulação + Trato com Animais (dificuldade 8). Os sucessos permitem que o vampiro tenha acesso a algumas de suas Disciplinas mentais na forma de animal. Mesmo com Vinculum Feroz, este poder ainda requer que o vampiro olhe diretamente nos olhos do animal. Justamente porque é uma troca de corpo e um simples comando não poderia fazê-lo.

Sucessos	Efeito
1 Succeso	Não pode utilizar Disciplinas.
2 Sucessos	Pode utilizar Auspícios e poderes sensoriais.
3 Sucessos	Pode utilizar Presença e outros poderes de manipulação emocional.
4 Sucessos	Pode usar Demência, Dominação e Disciplinas de manipulação mental.
5 Sucessos	Pode usar Magia de Sangue, Quimerismo, Mortis, Necromancia e outros poderes místicos.

Após o fim do efeito, o vampiro exibirá tiques nervosos e outros comportamentos como o animal por um número de noites igual ao seu sucesso de ativação. Ele pode evitar com um ponto de Força de Vontade.

A qualquer momento, o vampiro pode voltar ao seu próprio corpo de qualquer distância, encerrando o poder. Ao amanhecer, o efeito do poder não termina sozinho. Isso permite que o vampiro tenha habilidade limitada de agir durante o dia. No entanto, o vampiro ainda deve rolar para permanecer acordado (ver Capítulo 7). Se o vampiro adormecer, o poder é cancelado. Se o animal morrer antes que o vampiro possa acabar com o poder, ele volta ao corpo e entra em torpor.

•••• Manchar com o Sangue

Cainitas viajantes sempre utilizam uma variedade grandiosa de animais para auxiliá-los a caçar ou enviar mensagens. Os mais leais são carniçais presos pelo vínculo de sangue. Vampiros que possuem este poder aprenderam a formas de contaminar meios naturais invocando sua força e lealdade dos animais que se alimentam por lá. Ao misturar sua vitae com as preciosas águas de um lago ou oásis, todos os servos do vampiros que se alimentarem por lá criarão certa lealdade ao vampiro, mesmo não sendo o suficiente para criar o Laço de Sangue ou transformar um mortal em carniçal, ainda serão mais fiéis ao vampiro.

Sistema: O vampiro deve contaminar a água potável com cinco pontos de sangue e um ponto de Força de Vontade. O jogador rola Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 6). Cada sucesso aumenta a durabilidade do sangue no lago em uma semana. Falhas não possuem efeitos especiais mas uma Falha Crítica indica que algo naquele lago é extremamente resistente ao sangue do cainita. Assumindo que tenha

sucesso, os animais que se alimentarem por la regularmente serão afetados pelo tempo, tornando-se mais forte e mais leais ao sangue ingerido.

O narrador pode representar isto de maneiras variadas, aumentando a Força ou Vigor em um ou reduzindo os testes de Animalismo e Empatia com Animais (quando lidando com as criaturas afetadas) em dois pontos será um bom começo. Ingerir a água corrompida prolongadamente também transmite o intinto predatório natural de um vampiro à criatura. O narrador pode representar isto mostrando os animais comportando-se de forma mais dominante e tornando-se menos herbívoros ou envolvendo-se em constantes desafios ou disputas por liderança. O narrador também pode julgar se os efeitos desaparecem mais rápido ou se a quantidade de sangue sera maior, em lagos maiores. Normalmente este poder não funciona bem em rios, pois a água corrente dissolve o potencial do sangue, então ao invés de semanas, o efeito permanece por algumas horas equivalentes aos sucessos obtidos.

A utilização de Vinculum Feroz com este poder poder pode ser muito funcional. Os animais não recebem os mesmos efeitos do poder, mas ganham o equivalente a um gole do Laço de Sangue. Depois, se o cainita em questão desejar alimentá-los normalmente com Animalismo 2, deve se considerar todos os efeitos padrão. O vampiro também pode desejar utilizar Sussurros Selvagens para chamar todos os animais que se alimentaram do lago. Ao depender da rolagem é possível conseguir uma boa quantidade de animais carniçais numa noite só.

••••• Libertar a Besta Interior

Nesse nível de Animalismo, o vampiro possui um profundo entendimento da Besta interior. Toda vez que seu espírito de predador ameaça sobrepujar a alma do vampiro e levá-lo ao frenesi, ele deve ao invés disso liberar seus instintos selvagens sobre uma outra criatura. O alvo da Besta do vampiro é instantaneamente tomado pelo frenesi. Este frenesi não é natural, pois a vítima está canalizando a fúria do vampiro e não a sua. Por causa disso, o comportamento do vampiro, suas expressões e até mesmo maneirismos de linguagem se tornam evidentes nas ações descontroladas da vítima.

Sistema: O jogador deve anunciar a escolha do alvo (uma vez que deve ser alguém no campo de visão, Libertar a Besta Interior não pode ser usado se o vampiro estiver sozinho, sem ninguém em seu campo de visão), então testa Manipulação + Autocontrole/ Instinto (dificuldade 8).

Consulte a tabela abaixo para obter os resultados:

Sucessos	Resultado
1 Sucessos	O personagem transfere a Besta, mas a libera numa vítima aleatória.
2 Sucessos	O vampiro fica atordoado com o esforço e não pode agir no próximo turno a menos que gaste um ponto de Força de Vontade. Ela transfere sua Besta com sucesso.
3+ Sucessos	O personagem transfere a Besta com sucessos.

Testes de Acalmar a Besta podem funcionar, embora a dificuldade aumente em dois. Além de tudo, o vampiro precisa adquirir uma quantidade de sucessos equivalentes a quantidade de Força de Vontade do vampiro que transferiu a besta.

••••• O Idioma da Besta

Esse poder expande os dons dos Sussurros Selvagens. Em vez de poder falar com um único animal, o vampiro pode falar com qualquer animal sem estabelecer contato visual.

Sistema: Nenhuma rolagem é necessária. O personagem pode escolher um grupo de animais com quem deseja falar a qualquer momento. A limitação inerente é que ele só pode falar com uma família de animais por vez. Por exemplo, pode funcionar em cães e lobos, mas não em gatos ou ursos ao mesmo tempo. A descrição do narrador define com quais grupos o vampiro pode se comunicar a qualquer momento. Esses grupos devem ser temáticos e dramáticos, menos científicos.

••••• • A Inocência do Pastor

Embora nem todos os animais corram diante da presença de um vampiro, sua relação está longe de ser proxima. Cães rosnam ao vê-los, gatos saem das salas e cavalos ficam agitados. Entretanto, aos animais que vislumbrarem um vampiro com este podem passam a vê-lo como atraente e inofensivo.

Sistema: Rolando Carisma + Empatia com Animais (dificuldade variável e determinada pelo estado emocional do animal), um personagem pode rapidamente acalmar um raivoso leão prestes a rasgá-lo, ganhar a confiança de alguns cães de guardaa quer-

endo mordê-lo ou cavalgar fácilmente nas costas de um elefante selvagem que estava prestes a esmagá-lo. Com sucessos, o vampiro pode tentar quase qualquer tipo de ação com aqueles animais, fazendo até mesmo sua alimentação mais fácil de se conseguir. Este poder pode ser útil até mesmo quando se ver atacado por uma matilha de lobos enviada por outro cainita. Este poder é uma das garantias contra Vinculum Feroz, pois ele sobrepõe os efeitos do poder.

••••• • Compartilhar a Alma

Este poder permite ao personagem sondar a mente de qualquer animal que tocar. Compartilhar a Alma pode ser muito desconcertante para ambas as partes envolvidas, uma vez que cada participante é completamente imerso nos pensamentos e emoções do outro. Com esforço suficiente ou tempo, cada participante pode obter uma compreensão completa da mente do outro.

Compartilhar a Alma é mais frequentemente usado para extrair as memórias de um evento específico de um animal, mas alguns Gangrel usam este poder como uma ferramenta na busca de sabedoria, sentindo que chegam a uma melhor compreensão de suas próprias Bestas através de relacionamento com verdadeiros animais. Uma ligação muito intima, no entanto, pode deixar as duas almas emaranhadas após o término da partilha, fazendo com que o vampiro adote padrões de comportamento, maneirismos, ou até mesmo ética (ou a falta dela), similares a do animal.

Sistema: O personagem toca a criatura desejada, e testa Percepção + Empatia com Animais (dificuldade 6). O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para cada turno após o primeiro contato mantido. Localizar uma memória específica leva seis turnos, menos um turno para cada sucesso no teste. Uma ligação completa leva 10 turnos, menos um turno para cada sucesso no teste.

Uma falha crítica neste teste poderá, a critério do Narrador, levar o vampiro ao frenesi ou dar ao personagem uma perturbação relacionada aos padrões de comportamento do animal (covardia extrema se o vampiro contactar a alma de rato, sede de sangue se o alvo foi um cão raivoso, e assim por diante).

••••• •• Maestria da Besta

Com este nível de maestria, o poder do vampiro sobre sua Besta se torna quase perfeito. Ele pode entrar no frenesi como uma arma, como se pudesse sacar ou embainhar uma espada.

Sistema: Ao gasto de um ponto de Força de Vontade reflexivamente, o vampiro poderá entrar em Frenesi. Nenhum teste é necessário. Para terminar um frenesi, o cainita deve gastar outro ponto de Força de Vontade e teste Instinto / Autocontrole. A dificuldade depende dos fatores atuais. Calcule a dificuldade como se o vampiro estivesse sendo levado ao Frenesi naquele exato momento, com uma dificuldade mínima de 4.

As bonificações recebidas são as mesmas de como o personagem estivesse em Frenesi, como imunidade à efeitos mentais, influências emocionais e adicionalmente garantindo +5 pontos para distribuir entre Atributos Físicos. Gangrels ainda sofrem penalidades pós frenesi.

••••• •• Multiplicar a Besta Interior

Com Libertar a Besta Interior (Animalismo 5), o vampiro instila sua Besta em uma vítima humana ou cainita, efetivamente perdendo-a por um tempo. Com Multiplicar a Besta Interior, o cainita pode dividir sua Besta em partes menores, infectando vários personagens simultaneamente. Personagens infectados com sua Besta são mais suscetíveis às suas Disciplinas.

Sistema: O personagem pode usar Libertar a Besta Interior em vários personagens ao mesmo tempo, e não está limitado a outros usos. Ao contrário de Libertar a Besta Interior, Multiplicar a Besta Interior não requer que o personagem veja seus alvos. Teste Carisma + Autocontrole/Instinto, dificuldade 5 + o número de alvos. Use o gráfico de sucesso do Libertar a Besta Interior, mas todos os alvos são afetados igualmente.

O vampiro pode escolher infectar uma vítima com sua Besta, mas não pode provocar frenesi. Vítimas Cainitas sofrem +2 de dificuldade em todas as resistências ao frenesi. Vítimas humanas ficam sujeitas ao frenesi como se fossem Cainitas. Além disso, a dificuldade de todos os poderes de Disciplina que ele usar em um personagem afetado diminui em um.

O vampiro pode ter um número total de personagens infectados igual aos pontos do Antecedente de sua Geração. Se ele tiver tantas vítimas simultâneas, ele sofrerá os efeitos de perder sua Besta, mencionados em Libertar a Besta Interior. Para afetar outros personagens, ele deve primeiro persuadir uma parte de sua Besta de volta, ou matar um hospedeiro.

Auspícios

Auspícios dá aos vampiros estranhas habilidades sensoriais. Começa com a capacidade de aumentar seus sentidos naturais significativamente, mas como cresce em poder, pode perceber auras psíquicas e ler os pensamentos de um outro ser. Auspícios também pode perfurar ilusões mentais, como aquelas criadas pela Ofuscação veja o quadro "Vendo o Invisível", ao lado.

No entanto, um vampiro com Auspícios precisa ser cuidadoso. Seu aumento da sensibilidade sensorial pode causar-lhe atração pela coisas bonitas ou atordoamento por ruídos altos ou odores pungentes. Eventos repentinos ou dinâmicos podem desorientar um personagem usando Auspícios a menos que seu jogador faça um teste de Força de Vontade para impedir (dificuldade de pelo menos 4, embora a mais potente fonte de distração, aumente a dificuldade).

A falha oprime os sentidos do personagem, fazendo-o alheio ao seu entorno por um turno ou dois. Embora Malkavianos e Toreador sejam mais propensos a esses tipos de distrações, os Tremere e Tzimisce não estão imunes. Pontos em Percepção são muito úteis para usar os poderes de Auspícios, mais sucessos ajudam o personagem a obter informações mais sensoriais.

• Sentidos Aguçados

Os sentidos do vampiro agora são excepcionais para os padrões mortais. O alcance e a clareza com que ele pode ver, ouvir e cheirar são duplicados. Da mesma forma, seu tato e paladar tornam-se sobre-humanos, permitindo que ele detecte a vida que sua vítima leva da maneira que um conhecedor poderia dizer que tipo de grama que uma vaca é alimentada e para que direção seu curral fica pelo sabor da carne. O vampiro pode sentir uma corrente de ar que ninguém mais percebe, levando-o a uma porta que não estava totalmente fechada e colocando-o de volta no rastro de sua presa. Ele pode utilizar o poder quando e por quanto tempo quiser. Claro, ter Auspícios ativos a deixa vulnerável à superestimulação, conforme descrito acima.

Sistema: Este poder não custa nada, é reflexivo e não requer testes para ser usado. Quando ativado, qualquer teste relacionado ao uso dos sentidos para percepções físicas diminui em 1 de dificuldade para cada ponto de Auspícios do personagem. Isto não influencia o personagem ao ver Ofuscação, Quimerismo e outros poderes, apenas influencia na dificuldade para testes relacionados à Percepção material do mundo. Um personagem pode utilizar

Vendo o Invisível

Qualquer pessoa dotada de Auspícios pode ver coisas que estão ocultas da visão normal de forma sobrenatural e penetrar em ilusões sobrenaturais. Isso pode significar Ofuscação, Quimerismo, fantasmas e até mesmo os truques mágicos das fadas.

• Ofuscação: O alvo ofuscado e o usuário Auspícios comparam os níveis totais de suas respectivas disciplinas. Se o usuário de Ofuscação tiver níveis mais altos em Ofuscação do que o usuário de Auspícios, ele permanecerá oculto. Se Auspícios for superior que a Ofuscação, o vampiro Ofuscado é desmascarado. Se ambos forem iguais, o usuário de Auspícios rola Percepção + Acuidade contra Inteligência + Furtividade do alvo. A dificuldade de ambos é 8. Quem obtiver mais sucessos ganha a disputa.

• Quimerismo: Primeiro, o personagem deve acreditar que há algo errado ou falso no que está vendo, e o narrador concordar que o personagem sente isso. Em seguida, o jogador afirma que está ativamente tentando ver através de qualquer falsidade. Nesse ponto, os usuários de Auspícios e Quimesrismo comparam os níveis. Se um teste for necessário, ele segue as regras para ver através da Ofuscação, como acima.

• Outros poderes: É difícil predeterminar quais tipos de monstros entrarão em conflito com o vampiro. Com isso em mente, a brevidade é o ideal. Faça um teste contestado, com o usuário de Auspícios testando Percepção + Acuidade contra a Manipulação + Lábia da outra criatura. O Atributo e a Habilidade usados pelo adversário podem ser alterados a critério do Narrador. Na dúvida, o Narrador deve favorecer o mistério e a ambigüidade.

um sentido de cada vez, ou todos eles em qualquer combinação que desejar. Este poder não permite que o personagem veja na escuridão perfeita como com os Olhos da Besta.

• Precognição

Enquanto Sentidos Aguçados permite uma percepção sobrenatural, Precognição potencializa a capacidade para revelações repentinas, que podem vir à mente do vampiro. Naturalmente vampiros podem prever o futuro, tanto Auspícios como Demência ou outros poderes podem auxiliar neste fator. Este poder é a primeira sensação de previsão do que pode ser o futuro para um cainita.

O poder pode ser tanto ativo quando passivo. Enquanto o personagem estiver usando qualquer nível de Auspícios, o narrador pode escolher rolar para uma revelação repentina. Isto permite com que o personagem tenha sensações antes de acontecerem problemas que possa prejudicá-lo.

Sistema: Ao ativar Precognição, o jogador deverá rolar Percepção + Acuidade. A dificuldade varia de acordo com o critério do narrador. Se um batedor atrás da porta de uma taverna estivesse esperando para surpreender o vampiro, a dificuldade provavelmente seja 4, enquanto uma trama da cria do Príncipe para destruir um ancião que pode levar décadas para ser desvendada seria uma dificuldade 9. A dificuldade também pode refletir o quão importante é para a história que o personagem tem um vislumbre do que está por vir.

Apesar de tudo, é apenas um breve vislumbre precognitivo que pode ou não fazer sentido antes que o evento se desenrole. Adivinhação não é uma ciência exata. Expresse a revelação em pequenos detalhes sensoriais ou simples sentimentos viscerais. "Você sente o cheiro de fogo sem nenhuma fonte vinda da casa da fazenda" ou "não se pode confiar nele sozinho" são excelentes exemplos.

Se o narrador considerar interessante, um teste de Inteligência + Filosofia (com atuação em Enigmas) poderia facilitar para que o personagem refletisse sobre aquela visão que ele teve. Diferente da descrição da habilidade, o personagem não está tentando compreender a justificativa ou funcionamento da previsão, mas sim juntando as peças de um quebra cabeça para compreender o que viu. Sem este poder, personagens não conseguem concentrar-se para ter suas Precognições. As visões acontecem aleatóriamente e de vez em quando ao critério do narrador.

•• Sentido Espiritual

Se Sentidos Aguçados permitem com que o personagem potencialize a Percepção material, Sentido Espiritual potencializa o imaterial. Este poder permite com que o vampiro concentre sua percepção para perceber o sobrenatural, sensibilizando-o para a utilização de poderes. Com este poder, o vampiro poderia sentir a conexão sobrenatural de um Lobisomem com a natureza, o potencial mágico de um Mago, a dor e as emanações de um Fantasma, a intimidação de um Demônio ou a graciosidade de uma Fada. Óbviamente, a resposta não é exata. O vampiro apenas sente o quão poderoso pode ser aquele potencial sobrenatural.

O maior trunfo para os cainitas é poder identificar quando poderes foram utilizados e é justamente este o valor deste poder. Significa que, se outro cainita utilizar Presença, o vampiro perceptivo conseguirá identificar o efeito do poder utilizado. Não necessáriamente ele saberá quem foi ou o alvo do poder, mas saber o que está sendo utilizado naquele momento.

Malkavinos religiosos identificam que este poder funciona como uma visão espiritual fosse libertada, permitindo com que ele veja os ecos dos efeitos e rastros de poder deixados ali. Diferentemente do Sentidos Aguçados, este poder potencializa os cinco sentidos para efeitos paranormais e sobrenaturais em geral. O cainita não será melhor na percepção física, embora seus sentidos sobrenaturais sejam extremamente confiáveis.

Sistema: Assim como nos Sentidos Aguçados, o personagem reduz a dificuldade para testes de Percepção em um para cada ponto de Auspícios que tiver na ficha. A diferença é que esta redução de dificuldade só funciona para eventos sobrenaturais, nada mais. Testes de Percepção + Acuidade podem ficar imensamente mais fáceis de se utilizar com tal poder.

Não confunda. Não é porque um personagem com este poder percebe que há um Fantasma por sua presença que necessáriamente pode influenciar na Mortalha. Este é um poder de percepção, não de influência. O mesmo vale para qualquer outra criatura. Perceber a presença demoníaca não dá direito ao vampiro saber o que é, mas apenas saber que há algo poderoso ali. O mesmo serve para alterações temporais causadas por Temporis ou qualquer outro poder do tempo. Auspícios não permite este tipo de percepção. Os efeitos deste poder não funcionam totalmente contra Tenebrosidade.

Cor	Condição
Laranja	Medo
Roxo	Agressivo
Vermelho	Furioso
Marrom	Amargo
Azul-Claro	Calmo
Rosa	Compassivo
Lavanda	Conservador
Cinza	Depressivo
Vermelho Cornalina	Desejoso ou Luxuoso
Verde Claro	Invejoso
Verde Escuro	Desconfiado
Violeta	Excitado
Amarelo	Feliz
Preto	Odioso
Azul	Idealista
Branco	Consciência Limpa
Azul Escuro	Apaixonado
Verde	Obcecado
Prata	Triste
Dourado	Extasiado
Laranja Escuro	Desconfiado
Manchado, Mutável	Confuso
Veios negros na Aura	Diablerista
Mudança de Cores Rápids	Em Frenesi
Palidez	Vampiro
Miríades de Brilhos	Mago, Bruxo ou Feiticeiro
Aura Vibrante e Brillhante	Metamorfo, Lobisomens
Fraco, Aura interminente	Fantasma
Arco Íris	Fada
Sem Aura	Demônio ou outras criaturas malignas

•• Percepção da Aura

A verdadeira cor da alma é revelada ao vampiro com este nível de visão. O que ele vê está fora do físico. Ela vê emoções fortes, pensamentos perdidos ou memórias sombrias que matizaram a natureza de uma pessoa. A mente do praticante traduz as impressões que ele obtém da alma de outra pessoa como cores, temperaturas ou mesmo aromas. As impressões e sentimentos da alma de outras pessoas podem ser interpretados, mas nunca traduzidos de uma forma universal correta.

Ler a alma de outra pessoa pode fornecer uma grande percepção sobre seu estado emocional. Uma pergunta na hora certa e a sensação de que a pessoa está sendo enganosa podem ser extremamente úteis. Um brilho de inspiração ao ver um inimigo pode indicar que um conflito não é o que parece.

O vidente também pode observar da alma se a pessoa em questão não é humana. A alma de um vampiro será registrada como pálida ou minguante em comparação com a de um humano. A alma de um metamorfo pode ser vibrante e afiada, denteada nas bordas e parecendo a luz da lua.

Sistema: O personagem ativamente e atentamente seu alvo, permitindo que o sentido da alma se revele. No momento em que ele escolhe interpretar o estado da alma, o jogador do personagem testa Percepção + Empatia (dificuldade 8), com cada sucesso concedendo ao personagem mais informações sobre o assunto. Considere o quadro abaixo para obter ideias sobre quais informações o narrador pode comunicar.

Uma falha indica que o personagem foi incapaz de interpretar o estado atual da alma. Uma falha crítica indica desinformação ou uma interpretação errada. Olhar para a alma não é uma ciência exata. O gráfico à direita consiste em cores e suas interpretações sugeridas. Também são possíveis interpretações por outros sentidos. Jogadores e narradores devem ser encorajados a criar gráficos para seus personagens, únicos em seus detalhes sensoriais.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	Pode distinguir palidez ou brilho.
2 Sucessos	Pode distinguir cor principal.
3 Sucessos	Reconhece padrões de cores.
4 Sucessos	Reconhece mudanças rápidas.
5 Sucessos	Pode identificar misturas de cores e padrões de cores.

A habilidade de ler a alma não atua como um detector de mentiras, e verdades absolutas não podem ser determinadas. Apenas revela momentos de desonestidade ou sentimentos inundados de culpa. Um mentiroso excepcional pode estar livre de culpa, e um penitente, mas inocente, pode sempre parecer suspeito. Um usuário talentoso de Auspícios sabe disso e o manterá em mente ao interpretar o que percebe. Usuários de Auspícios podem usar Percepção da Aura para vasculhar uma multidão ou examinar uma área. Ele começa declarando quem ou o que está procurando, como "uma alma manchada de diablerie" ou "a pessoa mais nervosa da sala". O jogador então rola normalmente. A informação é geral, e qualquer percepção mais íntima da alma de um alvo requer um novo teste.

••• Toque do Espírito

Qualquer homem ou animal que tenha alma deixa um rastro de onde foi e o que tocou. Quanto mais tempo uma alma tem contato com um objeto, mais forte é o traço que permanece. Fortes ondas de energia emocional ou certos momentos cruciais em uma vida (ou na vida de muitos) podem tornar esse traço ainda mais forte.

Neste nível de proficiência com Auspícios, um vampiro pode ler ou de outra forma experimentar os traços anexados a um determinado objeto quando ela coloca as mãos sobre o objeto. Qualquer coisa inerte pode carregar esses traços, um cadáver invariavelmente teria tais vestígios, enquanto a própria alma de um gato vivo tornaria tal leitura impossível. Os traços deixam apenas impressões, breves esboços de momentos no tempo, em vez de tapeçarias totalmente tecidas. Esses esboços devem ser memoráveis, mas breves e tão confusos quanto a alma que deixou o rastro para trás seria.

Sistema: Um jogador testa Percepção + Empatia. A dificuldade varia de acordo com a idade e a força da impressão. Uma estaca encontrada em uma pilha de cinzas com apenas uma hora de idade pode ter dificuldade 4, uma estaca que estava em um vampiro morto cinco dias atrás pode ser uma dificuldade 6 e uma estaca que apenas carregava a intenção, mas nunca foi usada pode produzir impressões úteis apenas com dificuldade 9.

A dificuldade só deve ser considerada quando um desafio e uma possível falha acrescentam à história. Às vezes, um Narrador pode escolher abandonar um teste inteiramente quando um personagem tenta tocar um objeto que é vital para a continuação da história ou uma peça de forte importância no cenário. Se o Narrador precisa que os personagens saibam que têm uma presa puxada da boca de um Matusalém, ou a espada que decapitou o Xerife, ele deve abrir mão do teste e trazer as visões aterrorizantes.

Sucessos	**Informação**
Falha	Nenhuma informação.
1 Sucesso	Informações básicas, como sexo, cor do cabelo e altura.
2 Sucessoss	Uma informação adicional.
3 Sucessos	Informação útil sobre o último portador, como idade e estado emocional quando utilizou o item.
4 Sucessos	O nome da pessoa.
5+ Sucessoss	Informações muito valiosas ou quase qualquer coisa que você queira saber da relação daquela pessoa com o objeto.

••• Tocar o Passado

Este poder funciona como Toque do Espírito, mas de forma diferente. Personagens com este poder são capazes de utilizar seus poderes oraculares em estruturas e locais, ao invés de objetos. Tudo porque todos os locais possuem uma história. Todas as estruturas tiveram muitas mãos para fazê-las, mesmo que não sejam obras de arte, houve a presença de outros seres por ali.

Alguns Toreadores geralmente o utilizam para as criações artísticas,de humanos ou cainitas. Com este poder, o personagem pode adentrar na alma do artista a partir de uma arte inanimada que ele esteja examinando. Por meio desta examinação, o estado da mente, a relação entre o artista e o trabalho, os estágios de criação daquele projeto podem ser sentidos.

Sendo Roma um centro cultural e revolucionário no mundo, este poder é um prato cheio para cainitas. Muito dos responsáveis por aquela estrutura ou obra atrística pode ser revelada, mostrando imagens na mente do personagem sobre aquele momento como se estivesse se teletransportando para o passado. Alguns Toreadores utilizam este poder como forma de criticar uma peça artística.

Entretanto, este poder não pode ser utilizado em artes "vivas" como em uma performance, em músicas tocadas no ambiente ou uma história que estiver

sendo contada. Dizem que isto pode acontecer porque inconscientemente o autor deixa sua impressão em uma peça inanimada e material.

Sistema: O personagem deverá rolar Percepção +Empatia (dificuldade 7) para cada arte ou local que ele estiver examinando. Cada sucesso determina a quantidade de informações que ele consegue retirar daquele trabalho. A dificuldade aumentará se ele tentar "ler" múltiplas criações do mesmo criador ou uma criação de longo prazo. Objetos como estruturas arquitetônicas, castelos, grandes fortalezas deixarão o personagem paralizado, em estado vegetativo por 1d10+5 dias enquanto estiver recebendo as informações da história daquela estrutura. Este poder, assim como Toque do Espírito requer o toque. Logo, vislumbrar uma sala redecorada pode exigir que o personagem toque em alguma parte vital dali. Óbviamente este poder não pode ser utilizado em objetos triviais, como em Toque do Espírito.

Sucessos	Informações
1 Sucesso	Sentimentos gerais, sem con texto histórico ("O Artista estava esperançoso enquanto criava isto")
2 Sucessos	Informações mais específicas, com um senso da história daquela obra ("Sua esperança tornou-se tristeza assim que o resultado do trabalho passou a não agradá-lo. Porém ele continou a obra, que mudou suas perspectivas, de certa forma")
3 Sucessos	Informações mais específicas, com uma pequena linha histórica ("Ele gostou de início, mas depois passou a odiar o projeto porque viu que não era o resultado que amejava. Depois, procurou formas de melhorar o tra balho.")
4 Sucessos	Você tem uma ideia definida do estado emocional do artista e uma ideia quase completa da linha do tempo de criação daquela arte.
5 Sucessos	Você pode vislumbrar a obra em estágios e saber como o artista se sentia em cada um deles.

•••• Telepatia

O vidente agora faz a ponte entre a simples observação e a manipulação dos pensamentos e mentes das pessoas ao seu redor. Ele pode recolher segredos enterrados nas mentes de outras pessoas e até implantar noções que sua vítima percebe como estranhas e muitas vezes desconhecidas.

Sistema: O jogador testa Inteligência + Lábia, dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais da vítima. Com apenas um sucesso, ele pode implantar pensamentos na mente de sua vítima. Personagens com quatro ou menos pontos de Força de Vontade acreditarão que os pensamentos são dela. Personagens acima de quatro pontos de Força de Vontade saberão sem dúvida que o pensamento não é dela. É necessário um teste de Inteligência + Acuidade (dificuldade igual à Manipulação + Auspícios do usuário Auspícios) para ter uma ideia de onde a fonte do pensamento veio, mas mesmo assim, ela pode não saber como o usuário Auspícios colocou esses pensamentos em sua cabeça. Ele pode formar explicações mundanas ou pular direto para acusações de bruxaria, dependendo das circunstâncias. Se o usuário de Auspícios sondar a mente que invadiu, ele pode arrancar um pedaço do detalhe da superfície por sucesso obtido por seu jogador. Pensamentos profundos ou memórias perdidas só podem ser acessados por meio de cinco sucessos ou mais.

A mente de um vampiro é particularmente difícil de sondar, e mesmo tentando isso requer que o jogador do usuário de Auspícios gaste um ponto de Força de Vontade. A mente é um lugar estranho e líquido. Os narradores devem evitar a recontagem seca de informações e, em vez disso, apresentar essas informações como lampejos de pensamento e memória. Dê informações suficientes para os jogadores discernirem o que está acontecendo, mas é melhor mostrar do que contar.

•••• Prontidão do Espírito

Este poder permite com que personagens estejam atentos aos seu arredor mesmo enquanto estiverem dormindo. Assim que o personagem fechar os olhos, ele abre seus olhos espirituais.

Quando ativado, o personagem terá consciência de quem entra ou sai da sala em que está, podendo despertar mais cedo caso seja atacado sem ser pego de surpresa. O sentido de perigo dele o avisa ainda mesmo quando estiverem tentando adentrar em seu refúgio. O personagem seguirá as regras de levantar do torpor e humanidade.

Sistema: Este poder deve ser arbitrado pelo narrador, mas se desejar pode pedir para que o personagem role Percepção + Acuidade (dificuldade 7) para conseguir visualizar seus arredores. Antes de dormir, o vampiro despende um ponto de Força de Vontade que não pode ser recuperado durante esta noite de sono. Se o mesmo desejar recuperar o ponto gasto, poderá fazê-lo seguindo Natureza e Comportamento ou passando uma noite sem a utilização deste poder. O poder é cumulativo e todas as vezes que ativar, o personagem gastará um ponto adicional de Força de Vontade. O gasto de um ponto de sangue ainda é necessário, pois ele está naturalmente acordado. Este poder retira a necessidade de rolar Percepção + Auspícios para perceber o perigo enquanto descansa. O vampiro precisará apenas rolar Humanidade / Filosofia para ter controle de seu corpo.

••••• Projeção

Neste nível, o mestre de Auspícios pode transcender sua mente e realizar uma viagem astral. Ele poderia sair de seu corpo e caminhar à vontade no crepúsculo do mundo. Desta forma, o vampiro pode voar a velocidades incríveis, e nenhuma distância está fora de sua habilidade, desde que esteja acima do leito rochoso e abaixo da lua.

O personagem deixa seu corpo para trás, em torpor, e é incapaz de ver ou sentir o que acontece com ele. O cainita permanece presa ao corpo, não importa o quão longe ela viaje, por um cordão de prata espiritual. Se esse cordão for cortado, ele se torna como um fantasma e pode permanecer como tal se não puder retornar ao seu corpo.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Acuidado. A dificuldade deve refletir a capacidade do personagem de trazer o lugar claramente em sua imaginação. Assim, um lugar à vista é a dificuldade 4, um lugar distante, mas profundamente familiar seria uma dificuldade 6, e voar para um lugar desconhecido conhecido apenas academicamente exigiria um 8 ou 9. Os sucessos que ele recebe devem refletir sua habilidade de se manifestar -se neste local distante convenientemente.

Falhar no teste significa que o personagem não consegue sair de seu corpo. Uma falha crítica pode ser catastrófica, enviando sua alma voando em uma direção e distância aleatórias, talvez até mesmo em algum reino espiritual, os pesadelos de uma criança adormecida ou um lugar na terra onde o sol está

brilhando. O sol não queimaria sua alma, mas sem dúvida exigiria que ela role para resistir a Rötschreck.

Este poder requer um ponto de Força de Vontade para ser ativado. Qualquer nova cena que o personagem deseja manter em vôo requer um novo gasto de Força de Vontade e um novo teste. O personagem não pode interagir fisicamente com o mundo físico quando sua alma é libertada de seu corpo. Na melhor das hipóteses, ela pode gastar um ponto de Força de Vontade para aparecer para os outros como uma aparição fantasmagórica e pode falar com os presentes. Ela pode usar qualquer Disciplina mental à sua disposição, incluindo outros níveis de Auspícios.

••••• Comunicação Telepática

Enquanto a Telepatia permite apenas com que o personagem "leia" a mente do alvo, a Comunicação Telepática permite ele conversar com o mesmo, transmitir imagens, emoções e percepções sensoriais para qualquer um que possa ver.

Sistema: Esta forma de comunicação normalmente requer que o personagem faça um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo). Se o alvo que ele está tentando se comunicar estiver permitindo a comunicação, então ele pode simplesmente utilizar o poder sem a necessidade de rolagem. A mente é um lugar confuso e variável, que pode mostrar centenas de ideias flutuando ao mesmo tempo. Interpretar a leitura da mente neste poder exige um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), e o alvo, se sobrenatural, saberá que alguém está lendo sua mente.

••••• Clarividência

Ao usar clarividência, um vampiro pode perceber eventos distantes sem o uso de Projeção Psíquica. Ao concentrar-se em uma pessoa familiar, lugar ou objeto, um personagem pode observar as imediações do alvo enquanto permanece consciente de seu próprio entorno.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade 6) e descreve o alvo através do qual está tentando enxergar. Se o teste for bem sucedido, o personagem pode, então, perceber os eventos e o ambiente ao redor do alvo desejado um turno por sucesso. Outros poderes de Auspícios podem ser utilizados na cena a ser visualizada, e são testados normalmente. Clarividência divide as percepções do vampiro entre o que está vendo à distância e o que está acontecendo ao seu redor. Como resultado, ao usar este poder, um personagem recebe uma penalidade +2 na dificuldade em todos os testes relativos a ações que afetam os arredores físicos.

••••• • Visão de Águia

Este poder é uma forma um pouco mais seletiva de Clarividência. O personagem pode mentalmente escanear uma larga área como se ele estivesse voando, o permitindo fazer rápidas inspeções ou ver áreas muito grandes. Se o personagem possuir Clarividência, ele poderá dar um "zoom" em um local em particular para ver com mais detalhes.

Sistema: O personagem fará um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 7) para vislumbrar a o terreno. A área coberta é de 16 milhas / 25 quilômetros quadrados (um raio de aproximadamente 2 milhas / 3 quilômetros). Quando utilizando este poder, ele "sobe" a uma altura como se estivesse a 70 metros de altura do chão. Não é possível vislumbrar através de objetos solidos usando este poder.

Visão de Águia permite o uso de mais outras formas de Auspícios, como Sentido Espiritual, Prontidão do Espírito, Sentidos Aguçados, Clarividência e Percepção da Aura. Para a ativação de cada poder, ele precisará fazer o mesmo teste descrito nos níveis. Cada poder utilizado faz com que o vampiro gaste um ponto de mais de sangue. Se desejar vislumbrar com detalhes, o personagem pode se concentrar em uma área por um turno e rolar Percepção + Prontidão (dificuldade 7). Este poder também mostra níveis de Ofuscação assim como em Claridivência.

••••• • Decifrar

Com este poder, o personagem pode compreender qualquer escrita material ou linguagem que pareça não familiar, como um código. Apenas palavras de origem sobrenatural, como as glifos mágicos de um Setita ou os rabiscos de um Malkaviano não são podem ser compreendidos por este poder.

Sistema: Decifrar requer um gasto de um ponto de sangue e uma rolagem de Inteligência + Filosofia (dificuldade 7). Cada sucesso permite com que o personagem leia um tipo específico de linguagem ou decifre um código específico por uma cena inteira. Além disso um personagem que não fala gaulês ou chinês poderia, se tivesse conseguido 2 sucessos, ler as duas línguas de uma vez mesmo que estivessem codificadas (um sucesso para a língua, outro para o código). Múltiplas tentativas podem ser feitas em um único livro, mas cada nova tentativa requer um ponto de sangue gasto. Uma falha significa uma tradução falsa.

Se o personagem está tentando ler linguagem sobrenatural, compare seu nível de Auspícios com o nível da Disciplina relevante do escritor na hora que aquele texto foi escrito. Se, por um momento, um personagem está tentando ler um rabisco de um Malkaviano, compare seu Auspícios com a Ofuscação do Malkaviano. Se o Auspícios for maior, as palavras podem ser compreendidas. Se a Ofuscaçao for igual ou superior, não poderão ser lidas.

••••• • Agonia Estática

Vampiros neste estágio de Auspícios dominaram seus sentidos a ponto de poder reinterpretar a sensação prejudicial como empoderadora e extática.

Sistema: Este poder não requer ativação. Sempre que seu personagem sofrer uma penalidade de ferida, inverta-o. Os dados de penalidade se tornam dados bônus. Este poder não ajuda seu personagem a agir quando Incapacitado. No entanto, sempre que seu personagem sofrer dano em seu nível de saúde Incapacitado, ele recuperará um ponto gasto em Força de Vontade.

••••• •• Reflexo do Inimigo

Embora grande parte dos guerreiros seja capaz de imaginar os resultados finais de um combate, este poder faz exatamente isso. De forma mais simplista. Alguns consideram uma trapaça, outros consideram uma ferramente. Seja como for, os grandes mestres do Auspícios sabem utilizá-lo com perspicácia para ganhar seus confrontos físicos.

Sistema: O personagem gasta um ponto de sangue e rola a Percepção + Briga ou Armas Brancas, ou outra Habilidade que seu oponente esteja usando , no caso do poder ser usado durante um jogo de azar ou mesmo durante uma competição de cortesãos de poesia e inteligência. A dificuldade dele é igual à Manipulação do alvo + a habilidade apropriada. Cada sucesso obtido se torna um dado adicional que o jogador pode usar durante a próxima ação de seu personagem. Este poder pode ser considerado uma evolução da Precognição de forma muito maior e mais rápida, uma vez que não requer concetrações e pode ser usado em momentos que podem requerer um raciocínio maior.

••••• •• Capturar a Anima

A Viagem Astral ou Projeção Psíquica pode ser uma das maiores armas de um usuário de Auspícios. Porém, fazer todas os seus planos sozinho é um tanto complicado. Os grandes anciões criaram este poder para trazerem suas crias junto consigo ou atormentar as mentes de adversários no plano astral. Os sujeitos dispostos e indispostos podem ter a capacidade de projetar de seus corpos. Vítimas relutantes são forçadas a saírem de seus corpos.

Sistema: Capturar a Anima requer que o vampiro toque no alvo. Esse poder não requer uma jogada contra personagens dispostos, mas eles devem gastar um ponto de Força de Vontade. Eles utilizam da Projeção Psíquica como se eles mesmos possuíssem o poder.

Contra uma vítima relutante, o vampiro deve gastar um ponto de Força de Vontade para tentar forçar a vítima a partir de seu corpo. Com uma rolagem de Inteligência + Intimidação, dificuldade igual aos pontos atuais de Força de Vontade da vítima. Cada rolagem leva um turno e um novo ponto de Força de Vontade gasto para capturar a anima do alvo relutante. O poder força a vítima de seu corpo, uma vez que o vampiro alcança um número de sucessos iguais aos seus pontos de Força de Vontade. Uma vez forçado a sair do corpo, ele não pode retornar durante a cena atual.

Lutar em forma astral pode ser um tanto interessante, uma vez que os personagens trocam seus Atributos Físicos por Mentais. Em forma astral, todo dano recebido é considerado Letal. Ser completamente destruído em forma astral é um tanto complicado. Quando os pontos de Vitalidade de um personagem passam de Incapacitado, seu corpo é destruído embora sua projeção se mantenha existente. Danos subsequêntes refletem na Força de Vontade. Se chegar a zero, o personagem é completamente destruído.

Sem um corpo físico, os personagens em forma astral são incapazes de retornar à forma física, os obrigando a encontrar um novo corpo. Na forma astral, os personagens podem vagar como Espectros por reinos espirituais. Vampiros nunca são bem recebidos.

Bardo

Conforme a história conta, esta Disciplina foi criada pelo próprio Osíris. Embora interligado com a Filosofia da Humanidade, o domínio do Bardo não se iguala à Golconda, mas pode auxiliar no caminho e busca. Golconda naturalmente é a transcendência do que o vampiro é, enquanto Bardo conta com a negação. Se um praticante do Bardo abandonasse a meditação rigorosa que acompanha esta Disciplina, ele não estaria mais próximo da Humanidade do que estava antes.

O Penitente deve manter pontos na Filosofia da Humanidade (nenhum outro código moral é suficiente) iguais ao seu nível de Bardo, ou então perderá todos os níveis que excederem o sua Filosofia. Os níveis perdidos voltam à medida que a Filosofia aumenta.

• Restaurar Humanidade

O Filho de Osíris acredita que o que foi perdido pode ser recuperado. Em vez de aceitar a queda inevitável para a desumanidade, o praticante de Bardo luta arduamente para recuperar qualquer Humanidade perdida. Este poder é uma ótima garantia de penitência para auxiliar um personagem a manter-se na Filosofia da Humanidade.

Sistema: Quando o vampiro perde um ponto da Filosofia da Humanidade, ele pode tentar recuperá-la sem gastar pontos de experiência. Restaurar Humanidade deve ser usado dentro de uma semana após a perda do ponto e só pode restaurar o último ponto perdido. O personagem deve realizar uma ação afirmativa apropriada a um personagem com uma classificação de Filosofia superior, meditar por várias horas e gastar todos os pontos de sangue atualmente em seu corpo. O jogador então testa a Consciência (dificuldade igual ao nível da Filosofia da Humanidade que está sendo recuperada). Se o teste for bem-sucedido, o personagem recupera o ponto de Filosofia e (se aplicável) o ponto de Consciência perdido em um teste de degeneração mal sucedido. Se o personagem também ganhar uma Perturbação, isso desaparecerá em uma semana.

•• Banimento Pelo Sinal de Toth

Thoth, o deus egípcio da sabedoria e da magia, ensinou esse poder a Osíris, que então passou para seus seguidores. Fazendo um sinal místico com a mão, o praticante pode desviar um efeito místico dirigido a ele vindo de um vampiro ou outro ser sobrenatural.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 7). Este poder pode ser usado para "esquivar" qualquer ataque de natureza mística, incluindo quaisquer Disciplinas que tenham como alvo o personagem, quer eles realmente inflijam dano ou não. Os sucessos do jogador são subtraídos dos sucessos no teste do atacante. O sinal não serve para desviar ataques físicos intensificados magicamente, o um soco de um vampiro usando Potência ainda tem efeito total. Embora isso possa ser usado reflexivamente como uma esquiva. Usá-lo em outra ação em um turno requer ações divididas (consulte Capítulo 7).

••• Presente de Apis

Todos os vampiros devem consumir sangue. Mesmo os Penitentes não podem evitar esta verdade, mas pelo menos aprenderam a se alimentar de animais em vez de humanos.

Sistema: O sangue animal é tão nutritivo para o personagem quanto o sangue humano. Um animal é considerado como tendo uma reserva de sangue igual ao número de níveis de saúde que possui, ao invés do menor valor normalmente atribuído para representar o sangue da criatura. Esta habilidade está sempre ativa depois de aprendida. Diferente de Animalismo 3, com este nível o personagem não possuí a necessidade de alimentar-se de humanos, podendo basear sua dieta totalmente em animais.

•••• Pilar de Osíris

O Pilar de Osíris é um lugar místico de paz no centro de cada templo onde os penitentes podem meditar para aumentar sua calma e magia interiores. O Pilar vem com uma desvantagem oculta, pois a Besta, inicialmente acorrentada pelo Pilar, cresce em força enquanto está longe dele.

Sistema: A criação do Pilar de Osíris requer um ritual noturno, com a dificuldade determinada pelo local, quanto mais remoto e livre de violência o local, menor a dificuldade. Uma caverna longe de populações humanas que nunca viram violência pode ser a dificuldade 5, enquanto o local de um terrível assassinato-suicídio em uma cidade seria a dificuldade 9.

O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Força de Vontade. O sucesso cria o Pilar, que é mais conceitual do que físico. O Pilar reduz as dificuldades de uso da Disciplina ou outras atividades místicas (incluindo magia do sangue) realizadas no Pilar em três. Este benefício se aplica apenas a vampiros com pelo menos um ponto de Bardo. Uma vez que o Penitente tenha criado um Pilar, ele deve visitá-lo pelo menos uma vez por mês, ou o Pilar deixa de funcionar. Além disso, para cada semana que ele está longe de um Pilar (não necessariamente o que ele criou), as dificuldades de todos os testes para evitar o frenesi aumentam em um.

••••• Sabedoria de Toth

O Penitente compartilha um pouco de sua sabedoria, revelando a vastidão do universo e a relativa pequenez do alvo nele. Isso deixa o alvo incapaz de agir enquanto pondera sobre essa revelação. Depois disso, os alvos mantêm um respeito saudável pelo penitente, seja por respeito por sua sabedoria ou por medo de ver novamente essa revelação.

Sistema: O vampiro fala e seu jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade atual do ouvinte). Se vários ouvintes estiverem presentes, o jogador rola contra a dificuldade mais alta. Se o teste for bem-sucedido, o ouvinte é imobilizado para a cena enquanto contempla o que ouviu. A violência contra a vítima acaba com o efeito. No final da cena, a revelação se foi, embora o alvo sofra uma dificuldade permanente +1 para prejudicar ou agir contra o Filho de Osíris ou um sujeito ou grupo específico definido durante a Revelação.

••••• • Vincular Pilares

Normalmente, os Filhos de Osíris costumam trabalhar sozinhos por serem uma linhagem e por não encontrarem muitos irmãos por onde passam. Porém, este poder permite com que o encontro entre irmãos seja facilitado, uma vez que vincula um pilar a outro, garantindo instintivamente um direcionamento a um Filho de Osíris caso deseje visitar o Pilar de um irmão.

Sistema: Quando o Penitente criar o Pilar de Osíris, ele poderá utilizar este poder. Consiste em passar uma noite inteira meditando, concentrando a energia do Pilar em uma longíngua oração para que Osíris guie seus irmãos e vincule outros Pilares a este criado pelo Penitente. Após esta oração, o Penitente deverá descansar e na noite seguinte retornar ao Pilar. Quando estiver presente, ele poderá unir-se ao próprio Pilar mentalmente, identificando possíveis outras zonas de calmaria e paz, criadas por outros vampiros que possuírem Bardo.

Para identificar os Pilares, um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8) deve ser feito. A quantidade de Pilares identificados está relacionada a Humanidade do Penitente que está os procurando. Uma vez identificados, o Filho de Osíris sabe instintivamente a direção de onde deve seguir para encontrar um outro Pilar. A distância pode ser definida pelo narrador, embora normalmente os utilizadores deste poder não consigam identificar pilares mais distantes do que a distância de uma cidade.

••••• • Bênção de Anubis

O vampiro não pode desfazer os terríveis mortos-vivos infligidos a ele, mas pode impedir que aconteça a outros. Fazendo um acordo com Anúbis, a Criança de Osíris pode proteger um mortal do Abraço. Se

tal mortal aparecer diante de Anúbis, ao invés de mandá-la de volta morta-viva, ele irá restaurar sua vida. O mortal então dorme noite e dia inteiros, acordando doente, mas ileso. A dádiva de Anúbis é decretada pelo Penitente beijando o mortal, geralmente na testa.

Sistema: Gaste um ponto de Força de Vontade e role a Filosofia da Humanidade. Se o teste for bem-sucedido, o alvo ficará imune ao Abraço por um número de meses igual aos sucessos obtidos. O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade para tornar o efeito permanente. Observe que esta Disciplina não protege contra qualquer outra forma de morte além do Abraço e se um vampiro drenar a infeliz vítima até deixá-la seca e a decapitá-la, ela morre da mesma forma. No entanto, a dificuldade de evitar a Perturbações ao matar ou ferir alguém sob a proteção do benefício de Anúbis é aumentada em três.

••••• •• Trazer a Força do Amanhecer

Este é um dom ensinado por Anúbis a Osíris para combater seus inimigos sem necessariamente precisar ferí-los. Este poder garante a capacidade de forçar um vampiro a dormir como se fosse dia independente da hora.

Sistema: Com apenas um toque e um ponto de Força de Vontade gasto, o FIlho de Osíris testa Ocultismo + Manipulação, com dificuldade igual a Humanidade ou Filosofia do alvo. A quantidade de sucessos é a quantidade de horas que o alvo ficará dormindo magicamente. Quaisquer Disciplinas ou Magias de Sangue que protejam o cainita enquanto ele dorme funcionarão e defenderão o cainita contra este nível de Bardo.

••••• •• Consagração de Osíris

A utilização deste poder é uma expansão de Vincular Pilares. Normalmente os grandes mestres de Bardo e dos Filhos de Osíris utilizam este poder como uma forma de convocar seus irmãos com Bardo. Ou os auxiliarem na busca por uma paz. Consagração de Osíris transforma o Pilar criado pelo Penitente em um foco de paz em que outros Penitentes possam identificar a localização e direção dele, instintivamente.

Sistema: Assim como em Vincular Pilares, este poder deve ser utilizado da mesma maneira. Com a diferença de que os donos dos Pilares vinculados também ganham a capacidade de saber que foram vinculados e identificar o direcionamento do Pilar central que o fez. O mesmo teste e sistema deve ser utilizado para a execução deste poder. Este poder só tem efeitos para quem esteve dentro de um Pilar e possui no mínimo um ponto em Bardo.

Funcionamento das Disciplinas Físicas

Em Vampiro a **Era Clássica, Edição de 20 anos de Aniversário**, os narradores poderão escolher se irão implementar o sistema de funcionamento das Disciplinas físicas utilizados em versões anteriores de Vampiro, como em a Máscara e Idade das Trevas ou utilizar variações dos níveis para diversificar ainda mais o jogo. Fica ao encargo do narrador definir quais as preferências para o jogo.

É recomendado que o narrador utilize apenas uma única versão e não tente combinar ambas as versões em uma, pois isto desbalancearia o jogo, tornando as Disciplinas físicas muito mais fortes do que são. Em todo caso, priorize a coerência da crônica e a diversão dos jogadores.

Rapidez

Este poder é capaz de transformar o vampiro em uma criatura extremamente hábil e veloz. Personagens com Rapidez movem-se quase invisíveis em explosões de velocidade desumana em níveis maiores. Isso permite performances notáveis, assassinatos rápidos e assustadores e viagens de longas distâncias em poucas horas.

• Agilidade Felina

Com Agilidade Felina, um vampiro pode gastar um ponto de sangue e ganhar ações extras. Agilidade Feline permite um personagem ser um pouco mais rápido veloz do que o normal, podendo realizar múltiplas ações sem tomar penalidades, de acordo com seu nível de Rapidez.

Sistema: A utilização deste poder requer um ponto de sangue para cada ação desejada. Cada nível de Rapidez garantirá uma ação extre sem penalidades durante um turno, embora para cada ativação, o personagem sempre despenderá um ponto de sangue, apenas. Este poder permite a utilização apenas de ações físicas. Ações mentais, como Dominação, Presença e outros não podem ser utilizadas.

Agilidade Felina normalmente pode ser combinado apenas com outras Disciplinas Físicas. Quando utilizado com outros efeitos de Rapidez o personagem terá que decidir quantos pontos da Disciplina vai

Rapidez Tradicional

Se você optou por utilizar a mesma Rapidez descrita em versões anteriores de vampiro, considere que a Rapidez só varia os níveis a partir do 5. Até o nível 5, Rapidez está limitada a divisão de ações, adição de dados em Destreza e redução de penalidade por movimento.

Sistema: Personagens podem, reflexivamente, gastar um ponto de sangue para ignorar as penalidades de dificuldade para ações múltiplas até seus pontos de Rapidez para o turno. Por exemplo, um personagem com Rapidez 3 faz três ações antes de sofrer +1 de dificuldade com as ações múltiplas. Isso não reduziria da parada de dados, no entanto. Várias dessas ações adicionais igual à metade de sua Rapidez (arredondar para cima) podem ser ações de ataque.

Por último, ao gastar um ponto de sangue, ele pode multiplicar sua velocidade de movimento por 1 mais seus pontos de velocidade. Em combate, isso dura um turno. Caso contrário, dura a cena. Os personagens adicionam seu nível de Rapidez às suas paradas de dados baseadas em Destreza, incluindo durante a Iniciativa, embora precisem decidir de dividirão as ações ou acrescentarão seus dados de Rapidez nas ações que fizerem. Não é possível utilizar ambas as utilidades. Some seu nível de Rapidez ao número de jardas ou metros que ela move em um turno.

dividir para ações extras e quantos pontos vai dividir para o outro efeito. Adversários sofrem +1 de dificuldade a um máximo de 10 para cada dois níveis de Rapidez que o vampiro possuir, para defenderem-se ou atacarem. Personagens com Reflexos Avançados (Rapidez 2) cancelar os efeitos desta dificuldade com maior facilidade. Personagens com Agilidade Felina não acrescentam Rapidez à iniciativa.

Exemplo: *Naevia possui Rapidez 3 e deseja fazer três ações extras. Com o gasto de 3 pontos de sangue, Naevia utiliza Rapidez.Assim que ativar a Agilidade Felina, Naevia ganhará +3 ações além da sua ação padrão. Se ela realizar todas as suas ações para atacar um alvo e ele desejar defender-se, sofrerá +1 de penalidade nas dificuldades para conseguir defender um ataque.*

• Celeridade Natural

Embora Agilidade Felina permite com que um vampiro seja veloz temporáriamente, Celeridade Natural faz isto o tempo todo, sem qualquer custo.

Sistema: Este poder não requer gasto de pontos de sangue e o efeito está sempre ativo. Com Celeridade Natural, um vampiro ganha uma quantidade de dados equivalentes ao seu nível de Rapidez para todos os testes envolvendo o Atributo Destreza. Celeridade Natural pode ser utilizado com Agilidade Felina, embora o personagem precise dividir seus pontos de Rapidez para cada efeito desejado. Não é possível utilizar o potencial máximo das ações extras e manter os dados adicionais em Destreza. Apenas personagens com Celeridade Natural podem acrescentar Rapidez à iniciativa.

Exemplo: *Thedoris possui Rapidez 3, portanto ele ganha +3 dados para quaisquer rolagens de Destreza que fizer. Thedoris não ganha como sucessos automáticos, apenas durante as rolagens. Se ele possuir Agilidde Felina, ele poderia dividir dois pontos para ações extras e manter um ponto para Celeridade Natural. Na prática, ele teria 2 ações extras e 1 dado extra durante as rolagens de Destreza.*

•• Corredor Implacável

Caçadores adoram a utilização deste poder. Corredor Implacável permite que um personagem concentre sua velocidade de forma que quintuplique as distâncias percorridas por um turno. Assamitas especializados captura utilizam com frequência este poder, gerando perseguições implacáveis pelos telhados das casas de Roma.

Sistema: O personagem deve gastar um ponto de sangue para ativar o poder. Utilizar Corredor Implacável, o vampiro consegue correr cinco vezes o seu nível de Rapidez em metros, por turno. Para cada turno subsequente utilizando este poder, pontos de sangue extras são gastos. Diferente de outros efeitos de Rapidez, Corredor Implacável não permite combinações com poderes ofensivos. Efeitos como Evasão do Rato podem ser utilizados em conjunto com Corredor Implacável.

Exemplo: *Em uma corrida, por ter Destreza 3, Gaius corre naturalmente 29 metros por turno, de acordo com a regra de corrida (consulte Capítulo 7). Ao ativar este efeito, ele passará a correr 39 metros por turno (Nível de Rapidez x5).*

•• Reflexos Avançados

Existem Cainitas com habilidades fascinantes de reflexos e certamente Reflexos Avançados é a razão disto. Em Reflexos Avançados, um vampiro pode concentrar sua velocidade na percepção dos fatos, mas não necessáriamente nas ações físicas. Na prática, o Reflexos Avançados faz com que um vampiro enxergue tudo de forma mais lenta.

Sistema: Reflexivamente, um vampiro com Reflexos Avançados pode despender um ponto de sangue para ativá-lo. Quando ativo, o vampiro concentra sua Rapidez em testes de Raciocínio ou Percepção, permitindo-o acompanhar velocidades maiores que a dele mesmo. Cada nível de Rapidez é acrescentado como dados extras para Percepção e Raciocínio, embora o utilizador deste efeito tenha que dividir sua Rapidez.

Quando ativo, o poder permite acompanhar múltiplos inimigos sem sofrer penalidades de ações ou evitar ser pego desprevenido numa emboscada. Reflexos Avançados não garante velocidade corpórea, mas mental. Personagens com este efeito podem acompanhar uma quantidade de adversários equivalente ao seu nível de Rapidez sem tomar penalidades físicas. As penalidades são aplicadas apenas se houverem mais adversários que seu nivel de Rapidez. Este poder ignora os limites impostos por Geração.

Verdadeiramente, o grande trunfo de Reflexos Avançados é acompanhar a velocidade de outros personagens com Rapidez. Compare os níveis de Rapidez de ambos e aplique a penalidade de acordo com a diferença entre os adversários.

Exemplo: *Pátroclo possuio Rapidez 2. Para que ele sofra penalidades contra mais de um adversário, serão necessários 3 personagens o atacando ao mesmo tempo. Porém, se Pátroclo encontrar um adversário com Rapidez 4, ele sofrerá +1 de penalidade de acordo com a diferença de Rapidez entre ambos para acompanhar a velocidade do mesmo. O mesmo vale para divisão de ações. Além de tudo, ao ativar o poder, Pátroclo pode decidir investir 2 pontos em Raciocínio ou Percepção ou dividir entre ambos.*

••• Projétil

Enquanto alguns acreditam que velocidade é apenas movimento, outros conseguem transformá-la em Força. Projétil permite que um Cainita possa aplicar sua velocidade aos objetos que arremessa, forçando-os a serem atingirem seus alvos com maior potência do que um arco longo.

Sistema: A ativação deste poder requer um ponto de sangue. Em seguida, escolha um valor pelo qual deseja reduzir da Rapidez de seu personagem no turno. Quando fizer o lançamento de uma arma normalmente, se bem-sucedido, acrescente esse número como sucessos automáticos à parada de dados de dano assim que acertar ao alvo.

••• Evasão do Rato

Alguns utilizam este poder como uma extensão de Corredor Implacável. Neófitos o utilizavam assim como Assamitas enquanto estavam caçando suas presas. Este poder só funciona enquanto o personagem estiver correndo, pois garante sucessos automáticos em testes físicos envolvendo Destreza e Esportes.

Sistema: Enquanto estiver correndo, o personagem se concentra e gasta um ponto de sangue. O efeito do poder dura por uma cena. Os pontos de Rapidez se tornam sucessos automáticos em testes de Destreza e Esportes. Este pode ser usado para saltos, esquivas, acrobacias e entre outros. Superfícies íngremes não são mais desafios e superfícies verticais podem com certo esforço serem ignoradas. Alguns acreditam que este poder permite andar por alguns metros em superfícies líquidas, mas espessas.

Em teoria, o personagem teria de se manter correndo para que funcionasse em cima de tais superfícies. Ao critério do narrador, o personagem pode correr uma quantidade de turnos equivalente aos pontos de Rapidez que possuí, em cima de superfícies líquidas, incluindo água como se fossem sólidas.

•••• Momentum

Aqueles que entenderam o conceito de Projétil provavelmente o aprimoraram, criando Momentum. Com Momentum, os vampiros passaram a transformar sua velocidade em força. Um aspirante a mestre da Rapidez pode concentrar sua velocidade em um instante de Força sobrenatural, permitindo que ele levante brevemente coisas que nenhum ser humano jamais seria capaz de fazer, ou que atinja com força mortal até mesmo o mais resistente adversário.

Sistema: Ativar Momentum requer o gasto de dois pontos de sangue. Quando em uso, Momentum acrescenta os pontos de Rapidez como dados extras em testes relacionados ao Atributo Força. Em combate, as dificuldades de causar dano em um adversário reduzem em 1. Momentum dura por apenas um turno e ativá-lo novamente requer o mesmo gasto de pontos de sangue.

••••• Talento de Hermes

Talento de Hermes tornou-se uma das mais eficazes evoluções de um poder de Rapidez. Mestres da Disciplina conseguem aumentar ainda mais eficácia de velocidade à patamares espetaculares. Eles diminuem os esforçor realizados para serem velozes.

Sistema: Este poder é um refinamento de Agilidade Felina. Ele permite com que o vampiro possa utilizar Rapidez gastando apenas metade dos pontos de sangue. Isto é, um personagem com Rapidez 6, que estivesse utilizando Agilidade Felina gastaria apenas três pontos de sangue ao invés de seis (arredondado para baixo). Este poder requer que um personagem com Rapidez possua Agilidade Felina, assim como outros poderes físicos similares.

••••• Aceleração

Alguns Mestres da Rapidez desenvolveram Aceleração inspirada nas antigas técnicas Brujah relacionadas à Disciplina Temporis. Aparentemente este é um dos efeitos de Rapidez que inicia a ideia de que o controle do tempo nada mais é do que um refinamento da velocidade. Com Aceleração, a percepção de velocidade de um personagem está sempre presente.

Sistema: Embora não esteja sempre ativo, este poder é reflexivo e requer o custo de apenas um ponto de sangue. Aceleração permite que um personagem com Rapidez sempre aja primeiro num turno. Personagens com níveis equivalentes de Rapidez rolam iniciativa normalmente. No caso de personagens disputando com Rapidez superior à do vampiro, então ganha-se na iniciativa aquele com nível superior. Aceleração não funciona contra tentativas de emboscadas.

Exemplo: *Jutinianus e Demétrius possuem Aceleração. Porém, Justinianus possui Rapidez 6, ao invés de 5. Por superioridade, Justinianus agiria primeiro no turno. No caso de um empate, ambos rolarão suas iniciativas normalmente.*

••••• Contra Ataque Impecável

Esse poder é uma benção para os cainitas que não têm uma inclinação marcial, permitindo que eles reajam rapidamente às ameaças recebidas e se defendam contra elas. Cainitas mais agressivos podem zombar desse poder, mas o Contra Ataque Impecável garante que mesmo um Cainita com apenas um mínimo de treinamento em combate possa tirar o máximo proveito dele em combate.

Sistema: Antes de utilizar este efeito, o jogador deve decidir quantas ações defensivas o personagem vai utilizar até o máximo de sua Rapidez. Por ser considerado uso de Rapidez, o gasto de sangue excede o limite da geração e para cada ação utilizada, um ponto de sangue é gasto.

O personagem não pode realizar outras ações enquanto estiver usando o Contra Ataque Impecável, mas cada defesa obtida com esse poder é considerada como tendo sucesso automático em testes de Destreza + Esportes, Briga ou Armas Brancas para tentativas de esquivar-se ou defender. O jogador deve decidir contra quais ataques usar uma defesa ou esquiva e contra os que não usará antes dos dados do oponente serem lançados. Este poder só inclui a Destreza natural do personagem.

Exemplo: *Marco possui Destreza 2 + Esportes 2 ou Briga 3. Automáticamente ele contará com 4 sucessos automáticos para a esquiva e 5 sucessos para defesa ou contra-ataque contra seus adversários. Se num conflito, Pátroclo quiser acertá-lo, então o mesmo precisará ter 5 ou 6 sucessos no acerto.*

••••• • Correr aos Passos de Mercúrio

Alguns acreditam que este poder é uma evolução grandiosa de Corredor Implacável, permitindo com que o vampiro mantenha sua Rapidez por muito mais tempo e corra por enormes distâncias sem muitos problemas. Esse poder tornou possível algumas fugas, mensageiros trabalharem de forma rápida e capturas de criminosos dentro das tradições cainitas.

Enquanto o personagem se dedicar a escapar, ele poderá percorrer enormes distâncias em uma única noite. Este poder é muito utilizado, principalmente para substituir cavalos e carruagens lentas ou até mesmo pássaros. O benefício mais significativo que este possui, no entanto, é uma incapacidade virtual de ser rastreada. Quando um cainita invoca Correr aos Passos de Mercúrio, no entanto, a única evidência de sua morte é ela mesma.

Sistema: Esse poder custa um ponto de sangue por noite. Os Membros "andam" a uma velocidade de 80 quilômetros por hora. Esse poder deve ser usado por pelo menos oito horas, o que significa que os Membros podem percorrer uma distância de pelo menos 600 quilômetros. Menos e o poder não funciona. O vampiro encontra um ritmo de corrida e permanece nele pelo tempo total do poder. Se o vampiro demorar muito, ele não conseguirá manter o ritmo e precisará recomeçar a utilização do poder.

Para manter o ritmo, o narrador pode pedir um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8). Um sucesso é necessário para manter o ritmo.

••••• • Refinar a Rapidez

Normalmente, um usuário da Rapidez deve decidir, no início de um turno quantas ações ele executará ou qual poder utilizará e pagar o custo em sangue naquele momento. Alguns mestres da Rapidez conseguiram refinar a Disciplina a ponto de poderem usar sua velocidade inata do sangue como uma reação a eventos, controlando a rapidez conforme se movem e quanto sangue gastam. Para os cainitas com pouco sangue, isso pode ser um grande benefício, pois eles podem garantir que nenhuma ação (e, portanto, nenhum sangue) seja desperdiçada.

Sistema: Se um personagem possui Refinamento da Rapidez, o jogador não precisa declarar no início do turno quanto da Rapidez de seu personagem está ativando. Em vez disso, o personagem pode executar ações extras ou qualquer outro nível conforme apropriado durante o turno. O jogador simplesmente gasta sangue conforme necessário quando deseja que o personagem tome os efeitos desejado ou as ações adicionais. Ele não pode executar mais ações do que o normalmente permitido e nem utilizar mais efeitos de Rapidez do que a classificação da Disciplina, e as ações não podem ser executadas em momentos em que as ações extras de Rapidez não puderem ser realizadas (portanto, nenhuma ação não defensiva de Rapidez antes de todos os outros terem agido).

••••• •• Flor da Morte

Com essa habilidade destrutiva, o vampiro domina o uso de sua celeridade em situações de combate. Todo golpe cai exatamente onde ele deseja. Alguns acreditam que este poder é uma grande evolução da Precisão, em conjunto com as ações extras.

Sistema: Flor da Morte custa quatro pontos de sangue, mas o efeito é espetacular e vale o custo. Uma vez que o poder está em efeito, dados bônus para os testes de Destreza do vampiro são adicionados a cada parada de dados de ataque que o personagem fizer, mesmo que o teste não use Destreza, até o final da cena.

Além, mesmo se o cainita utilizar alguns dos seus pontos de Rapidez para ações extras ou qualquer outro nível de Rapidez além deste durante a cena, esses dados extras ainda estarão disponíveis. O efeito é limitado a ataques corpo a corpo ou armas brancas. Arcos e outras armas de longo alcance são excluídas, mas os dados adicionais do atacante adicionais não são utilizados nas jogadas de dano. Flor da morte não é cumulativo, é impossível criar "camadas" deste poder e obter paradas de dados astronômicas.

Quimerismo

Esta Disciplinas dá aos Ravnos o controle sobre as ilusões. Ninguém sabe de onde vem o poder. Muitos Ravnos atribuem isso ao estado de auto-iluminação de ver além da maya do mundo. No entanto, mesmo aqueles que não acreditam nas ilusões da realidade podem facilmente manipular as ilusões. Alguns Ravnos europeus acreditam que o poder vem de seu fundador beber o sangue das fadas, mas a veracidade dessa afirmação é tão efêmera quanto as ilusões que o poder controla. Independentemente da verdade, os charlatões usam o Quimerismo como uma ferramenta potente para lidar com o mundo ao seu redor.

A Disciplina permite que os Ravnos moldem a realidade de acordo com sua própria visão e vontade, criando ilusões e fantasmas realistas para confundir os sentidos ou enganar as mentes de suas vítimas. Tanto os mortais quanto os vampiros são vítimas dessas ilusões, a menos que o vampiro tenha aprendido níveis suficientes de Auspícios (ver pág. 156). Vítimas de Quimerismo podem ver através das ilusões se puderem "provar" a falsidade da ilusão (por exemplo, uma pessoa que tenta se encostar em uma parede ilusória e passa por ela não verá mais a parede), e incríveis ilusões (por exemplo, monstros surgindo de o mar, ou cavalos voadores) dão uma chance para a vítima perceber sua falsidade com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6).

• Ignis Fatuus

O vampiro pode criar ilusões estáticas simples que podem confundir um único sentido. Por exemplo, ele pode criar o som de cascos de cavalo, o cheiro de feno, a aparência de uma joia brilhante ou mesmo a sensação de uma mão empurrando dentro de um bolso. Embora as ilusões táteis possam ser sentidas, elas não podem prejudicar ninguém nem causar nenhum dano real.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. A criação das ilusões leva custa uma ação do vampiro. O cainita pode criar ilusões em uma área de aproximadamente 7 metros cúbicos por ponto que o vampiro possui em Quimerismo, e o vampiro deve ser capaz de sentir a área na qual ele cria a ilusão. Por exemplo, ele não pode criar a ilusão de uma moeda dentro de uma caixa a menos que possa

ver ou sentir o interior da caixa, mas pode criar o som de moedas chocalhando se a caixa for sacudida. A ilusão permanece até que o vampiro decida acabar com a ilusão ou deixar a área.

•• Quimera

Quimera permite ao vampiro criar ilusões estáticas que afetam qualquer um ou todos os sentidos. O vampiro pode criar a ilusão de uma arma de lâmina dura ao toque, ou uma flor suave que exala um perfume doce. São apenas ilusões, e uma espada passará direto por alguém se for estocada. Uma imagem criada dessa forma pode ser completamente estacionária, como no Ignis Fatuus, ou pode se mover naturalmente quando um item pode ser carregado por uma pessoa ou uma espada parecerá estar presa ao cinto da espada.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue para criar a ilusão. Ela deve escolher no momento da criação se a ilusão é completamente estacionária ou se está ligada a uma pessoa, lugar ou animal e permanecerá assim por toda a sua duração. Essas ilusões seguem as mesmas regras de criação e duração de área das ilusões Ignis Fatuus.

••• Phantasma

Phantasm permite ao vampiro dar movimento a uma ilusão criada com Ignis Fatuus ou Quimera. Assim, o usuário pode criar imagens de uma fogueira, um ser vivo em movimento ou mesmo uma bandeira tremulando ao vento.

Sistema: Depois de criar uma ilusão com Ignis Fatuus ou Quimera, gaste um ponto de sangue para fazer a ilusão se mover. Enquanto o vampiro se concentrar na ilusão, ele pode fazê-la se mover da maneira que desejar, dentro do razoável. Ele pode fazer a ilusão de uma pessoa parecer se mover e falar como se fosse real, ou pode criar a ilusão de um palácio com cortinas aos ventos e tapeçarias avermelhadas no chão do local. Se o vampiro deseja realizar qualquer ação complicada além de manter a ilusão, ele deve primeiro ter sucesso em um teste de Força de Vontade. Se o teste falhar, a ilusão se dissipará completamente.

Uma vez que o criador para de se concentrar na ilusão, ele pode continuar em movimentos simples e repetitivos que poderiam ser descritos em uma frase simples, como um cavalo pateando nervosamente no chão. Depois disso, a ilusão não pode ser controlada pelo criador. Ele pode permitir que ele se mova con-

forme instruído pela última vez ou dissipá-lo como com Ignis Fatuus.

••• Sobrecarregar os Sentidos

Estimulando todos os cinco sentidos, um Ravnos pode fisicamente tentar incapacitar um alvo. O alvo pode ficar consciente, movendo-se e até mesmo falando, embora se o Ravnos conseguir realmente prejudicá-lo, ele permanecerá incapaz de agir pela cena.

Sistema: O personagem testa Manipulação + Ocultismo contra a Força de Vontade atual do alvo. O poder dura um turno, embora o Ravnos possa gastar pontos de sangue para estender a duração. Cada sucesso garante um de dano Letal ao alvo, embora ele possa tentar resistir com Vigor + Fortitude (dificuldade 8). O efeito pode parar no momento em que o Ravnos desejar ou desacordá-lo. As dificuldades para as ações do alvo aumentam em +2 enquanto o Ravnos estiver com este poder ativo.

•••• Permanência

Como Phantasma, este poder também é usado em conjunto com Ignis Fatuus ou Chimaera. Ele estende a duração da ilusão indefinidamente, mesmo quando o vampiro não está por perto para mantê-la. Desta forma, os Ravnos podem criar ilusões elaboradas de assuntos majestosos com convidados, como uma reunião de patrícios no senado sem nem mesmo ter que estar lá para testemunhar as impressões de suas vítimas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue para tornar a ilusão permanente até ser dispensada (isso inclui ilusões "programadas" com Phantasma).

•••• A Essência da Verdade

Este poder pode preocupar muitos Nosferatus ou usuários do poder da Ofuscação, pois ele é capaz de desfazer ilusões ou até mesmo poderes advindos de outros Ravnos que estiverem tentando pregar uma peça com o Quimerismo.

Sistema: Se o Ravnos estiver ciente ou com razão para suspeitar de um uso de Quimerismo ou Ofuscação, ele poderá utilizar este nível por meio da concentração e do gasto de dois pontos de sangue. Depois, fará uma rolagem de Raciocínio + Lábia, dificuldade igual a Manipulação + Lábia do alvo. Se ele conseguir um sucesso, a Ofuscação ou o efeito de Quimerismo será desfeito por uma cena. Este poder não é capaz de desfazer níveis superiores de Ofuscação em relação ao nível de Quimerismo do Ravnos que está utilizando-o. O mesmo vale para outros poderes que utilizam Quimerismo. O narrador é o árbitro final para dizer se a razão para desconfiar daquela Ofuscação ou Quimerismo é válida.

••••• Realidade Cruel

O vampiro agora tem a habilidade de refinar seus truques em ilusões penetrantes muito realistas que afetam apenas uma pessoa. A ilusão é tão real que a vítima acredita totalmente em sua realidade, a ponto de sofrer danos dela. Como tal, uma parede ilusória impediria a fuga da vítima e um fogo ilusório queimaria a vítima. Esse poder afeta apenas uma pessoa, mas todos podem ver a ilusão de que ela sofre. Outras pessoas podem tentar convencer a vítima de que a ilusão não é real, embora ela tenha dificuldade em acreditar nelas. Uma vítima com Auspícios ainda pode tentar ver através da ilusão (pág. 156).

Sistema: Uma ilusão de Realidade Cruel custa dois pontos de Força de Vontade para ser criada e dura por uma cena inteira. O jogador deve declarar uma vítima quando a ilusão é criada. Se o personagem está tentando ferir sua vítima, seu jogador testa Manipulação + Lábia (dificuldade de Percepção + Autocontrole/Instinto da vítima). Cada sucesso inflige um nível de dano letal à vítima que não pode ser absorvido. Se o usuário deseja causar menos dano ou dano contundente, ele pode declarar uma quantidade máxima de dano ou o tipo de dano antes de rolar os dados. Efeitos secundários (como testes de frenesi para fogo ilusório) também podem ocorrer.

A vítima pode escapar do terror da Realidade Cruel se puder ser convencida de que a ilusão não é real. Isso requer pelo menos dois sucessos em um teste de Carisma + Empatia (dificuldade igual à Maniuplação + Lábia do vampiro usando Realidade Cruel). Se o alvo estiver convencido de que a ilusão não é real, o terror da ilusão não o afetará mais. As paredes ilusórias não o detêm mais e todos os danos são curados.

Se o alvo sofreu danos de um ataque devido à Realidade Cruel, ele deve ser convencido de sua natureza ilusória dentro de 24 horas após o ataque. Caso contrário, torna-se muito bem estabelecido em sua mente e ele deve curá-lo com sangue (se for um vampiro) ou com o tempo (se for mortal). Este poder não pode realmente matar sua vítima. Uma vítima "morta" por um ataque ilusório perde a consciência ou entra em torpor.

••••• Lâminas dos Demônios

Com extrema concentração, os Ravnos criam uma lâmina ilusória que parece real e pode causar feridas terríveis em seus inimigos. Ravnos do Oriente usam essas lâminas para lutar contra demônios em suas terras natais. Os Ravnos europeus consideram a lâmina igualmente útil para lidar com seus próprios demônios.

Sistema: Para criar uma Lâmina dos Demônios, o jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue por dado de dano que a arma inflige (além da Força do portador). A lâmina aparece instantaneamente na mão do vampiro e ela pode usá-la no mesmo turno.

A lâmina dura por uma cena e inflige dano agravado. Uma vez que a lâmina é criada, o vampiro não pode gastar mais sangue para aumentar os dados de dano da lâmina. Além disso, a lâmina criada não pode infligir mais do que um dado de dano do que uma lâmina normal desse tipo (ou seja, uma faca não pode infligir mais do que Força + 2). Se a lâmina cair da mão do vampiro, ele deve gastar um ponto de sangue para evitar que a ilusão se dissipar. O gasto de sangue fará com que a lâmina se refaça em sua mão. Os danos da lâmina não desaparecem quando a ilusão da lâmina desaparece.

••••• • Domínio do Faatus

A compreensão da realidade do vampiro deu a ele o domínio sobre a criação de ilusões. O Ravnos não tem limite de quantas vezes ele pode criar ilusões com os três primeiros níveis (Ignis Fatuus, Quimera e Phantasma) e pode manter suas ilusões com concentração mínima ou fadiga.

Sistema: Domínio do Faatus nega a necessidade de Força de Vontade e o custo de sangue para usar os três primeiros níveis de Quimerismo. Além disso, o Cainita é capaz de dirigir o movimento de uma série de ilusões iguais à sua Inteligência sem concentração intensa. Ele pode manter suas ilusões contanto que permaneçam dentro de sua classificação de Força de Vontade em milhas (1,5 vezes a classificação em km). No entanto, ele não pode fazer com que eles reajam aos eventos ao seu redor se ela não tiver como perceber esses eventos.

••••• • Falsa Ressonância

Ilusões de entidades vivas ou não-vivas estão todas bem concretas até alguém resolver ler a mente da ilusão ou ver a aura. A falha automática em sentir qualquer percepção dos pensamentos ou emoções do alvo será normalmente erroneamente vista como má sorte ou simples falta de concentração, ou qualquer outra razão qualquer que o cainita possa edificar para explicar porque não obteve sucesso na coleta de informações através dos meios sobrenaturais.

Um Ravnos que utilizar Falsa Ressonância pode pôr auras e pensamentos nas ilusões, da mesma forma que deixar um rastro que outros poderes emocionalmente ressonantes podem detectar.

Sistema: Este poder é automaticamente aplicado a qualquer outro uso de Quimerismo, de acordo com o desejo do usuário. Na verdade, qualquer tentativa do uso de Auspícios ou o poder Olhos do Caos, de Demência, que gerar cinco ou menos sucessos irá detectar uma aura, pensamentos, Comportamento ou qualquer outra coisa que esses poderes detectariam normalmente.

Os pensamentos não serão excepcionalmente complexos, e serão relacionados com qualquer coisa que esteja à volta da ilusão de um modo simplista e mundano. Auras consistirão de cores referentes às emoções específicas (raiva, tristeza, aversão, amor e alegria) e não demonstrarão mais complexidade que disso. Toque do Espírito pode pegar a mesma ressonância emocional até o próximo nascer do sol.

••••• • Espião Mental

O usuário desse poder pode criar uma ilusão perceptível e compreensível (como uma lâmpada ou uma pessoa) que incorpora parte de sua própria consciência, efetivamente concedendo à ilusão uma pequena quantidade de inteligência independente. Quando o Ravnos dissipa essa ilusão, ele pode atrair essa inteligência de volta para si mesmo, aprendendo qualquer coisa que sua ilusão tenha testemunhado como se ela tivesse experimentado em primeira mão.

Sistema: Imbuir uma ilusão com Mente Ilusória custa dois pontos de Força de Vontade e dura por uma noite (ou menos, se o Ravnos desejar que a ilusão seja dissipada). Se a ilusão for um objeto, ela testemunhará qualquer coisa que os Ravnos possam sentir a partir da localização do objeto. Se a ilusão for móvel (uma pessoa ou animal), então ele pode ser programado conforme a situação, e ao final de sua existência, os Ravnos aprenderão tudo que a aparição sentiu. Além disso, esta aparição é vagamente consciente e pode conscientemente mudar suas ações em pequenas formas: contornar um obstáculo, dar a resposta apropriada a uma pergunta simples e assim por diante.

O usuário deste poder não sabe o que está ocorrendo em torno de sua ilusão se ele não estiver lá para senti-lo. Ele pode dissipar a ilusão a qualquer momento e a qualquer distância, trazendo para si a substância (e as experiências) dessa ilusão à medida que ela é destruída. Se a ilusão for dissipada ou desacreditada antes que os Ravnos possam reincorporá-la em si mesmo, a ilusão é destruída e nenhum conhecimento é devolvido ao Ravnos, exceto o fato de que seu espião não existe mais.

••••• •• Ilusão Distante

Os Ravnos utilizam este poder como uma quebra da limitação de seus poderes. O vampiro pode projetar suas ilusões em qualquer espaço que possa ver ou imaginar. Normalmente, o vampiro deve ver ou ser capaz de visualizar o local de alguma forma para projetar uma ilusão ali. Com este poder, o vampiro é capaz de projetar ilusões com base em uma descrição, pintura ou desenho, embora isso seja muito mais difícil de realizar.

Sistema: A dificuldade de usar o Ilusão Distante é baseada na familiaridade do usuário com o local. O jogador deve fazer um teste de Percepção + Lábia para afetar a localização. Se o teste for bem-sucedido, o Ravnos pode então usar qualquer outro poder de Quimerismo dentro do local.

Dificuldade	Familiaridade
6	Refúgio de alguém ou ver o local desejado com outro poder sobrenatura.
7	Visitou o local três ou mais vezes.
8	Visitou uma vez ou viu a partir da memória de alguém que é muito familiar.
9	Local descrito em detalhes ou desenhado e pintado num quadro.

••••• •• Suspender a Descrença

Um Ravnos com este poder pode embutir em seu Quimerismo uma sensação de realidade que facilita com que os espectadores acreditem na ilusão. Não importa o quão estranho ou surreal seja, o alvo a aceitará como real. Se a ilusão é absurdamente irreal (como dragões cuspindo fogo ou um grupo de Deuses lutando), e não esteja mais no campo de visão, o observador questionará o que ele viu e possivelmente negará o evento, como se jamais tivesse ocorrido. Um Ravnos pode também utilizar esse poder para fazer alguma coisa parecer inacreditável, quer ela seja real ou não. Nesse caso, os observadores irão considerar o que estão vendo como algum de truque ou alucinação.

Sistema: O jogador rola Manipulação + Lábia (dificuldade 7). O número de sucessos determina quantas testemunhas serão afetadas. Se o jogador usa o poder para fazer com que algo pareça inacreditável, Auspícios mostrará que alguma coisa em questão é uma ilusão, a menos que o nível de Auspícios seja alto suficiente para penetrar o Quimerismo do Ravnos.

Sucessos	Resultado
1 sucesso	Cinco pessoas.
2 sucessos	10 pessoas.
2 sucessos	25 pessoas.
4 sucessos	50 pessoas.
5 sucessos	Todos que conseguirem ver a ilusão.

Daimonion

Conhecida por ser utilizada principalmente pelos amedrontadores Baali, esta Disciplina traz energias e poderes diretamente dos cofins mais obscuros do inferno para as mãos do cainita. Daimonion se trata de utilizar o sangue cainita em conjunto com poderes infernais para trazer desgraça e caos ao mundo, entendendo seus inimigos com a palma da mão e desgraçando-os com suas palavras.

Membros da linhagem Baali são extremamente perigosos por este poder, pois ele pode trazer inúmeros problemas aos cainitas e aos inimigos dos Baali. Personagens com Fé Verdadeira são mais resistentes à escuridão do Baali. Subtraia a classificação de Fé Verdadeira da vítima de todos os testes para ativar os poderes do Daimonion contra ela. Isso inclui testes de alvo secundários, como o teste para acertar com Essência do Tormento.

• Dependência do Egoísmo

Neste nível, o Baali é capaz de criar um vício em um humano, fazendo-o desejar aquilo cada vez mais. O Baali pode fazê-lo sugestionando numa conversa com o alvo e instigando-o a cometer o primeiro ato do vício. Depois que o alvo realizar o ato, ele estará viciado.

Sistema: O Baali precisa conversar por pelo menos cinco minutos com o alvo. Rolando Manipulação + Empatia (dificuldade igual a Força de Vontade atual do alvo ou Filosofia para cainitas). O Baali então deve instigar algum vício, seja álcool, violência,

luxúria, inveja ou qualquer propensão que aquele humano ou cainita possa ter.

Os sucessos definem quão bem o Baali consegue influenciar o seu alvo. Com um sucesso, o alvo realizará aquele vício uma vez por mês, será pouco dependente e pode evitá-lo. Com dois sucessos, o alvo precisa gastar Força de Vontade para evitar o vício em questão, tentando realizá-lo pelo menos ma vez por semana. Com três sucessos, o alvo se torna dependente, realizando a cada três ou quatro dias, mas ainda pode gastar Força de Vontade para evitar. Com quatro sucessos, o alvo realizará aquele vicio quase todos os dias, precisando rolar Força de Vontade (dificuldade 6) para evitar e gastando um ponto. Com cinco sucessos, o alvo se torna completamente dependente, realizando seu vício todos os dias, gastando ponto de Força de Vontade para resistir e rolando (dificuldade 8). Vampiros podem resistir ao poder gastando um ponto de Força de Vontade para ignorar o vício temporáriamente

• Sentir o Pecado

Este talvez seja uma das cartas na manga que os Baali apresentam em seus momentos de manipulação para tentar torturar alguém mentalmente ou tirar algo para proveito próprio. Este poder permite que os Baali encontrem o vício específico de um alvo e colham seus segredos com um olhar.

Sistema: Teste de Percepção + Empatia contra seres vivos ou mortos-vivos. A dificuldade é igual ao Autocontrole ou Instinto +4 do alvo. O sucesso indica que o Baali adquiriu uma visão sobre a fraqueza do alvo. Com um sucesso, esta é uma informação como uma Virtude baixa, Força de Vontade fraca ou ações recentes que violaram a Filosofia do alvo. Dois sucessos podem render um vício recorrente ou um segredo casual. Três ou mais mostram uma perturbação principal ou trauma formativo do passado do sujeito.

•• Alimentar-se da Desgraça Alheia

Este poder transforma o Baali num receptáculo vicioso, roubando Força de Vontade de seus alvos para cada vez que eles tentam resistir a um vício. O Baali utiliza a Dependência do Egoísmmo, transformando-se no receptáculo de Força de Vontade, ligando suas energias infernais aos vícios das pessoas que ele prejudica. Este poder só pode ser adquirido em conjunto com o primeiro nível Dependência do Egoísmo.

Sistema: Após ter viciado uma vítima, o Baali deve conversar de novo com seu alvo, provocando uma emoção muito forte, de forma que esta possa marcar a memória daquele alvo. No caso de um hedonista, o Baali poderia participar de bacanais com o alvo e fazê-lo se lembrar deste momento para o resto da vida. O Baali então despenderá um ponto de Força de Vontade.

A partir daquele momento, o Baali recuperará um ponto a mais de Força de Vontade todas as noites quando dormir. Este poder funciona poder só funciona por uma semana e ele só pode se alimentar por uma quantidade de humanos equivalente ao antecedente Geração que o Baali possuir. Quando o efeito do poder passar, o Baali precisará realizar o mesmo processo.Utilize os mesmos efeitos do poder primário em conjunto com este. Vampiros são mais resistentes a este efeitos e não podem ter sua força de vontade roubada baseada em vícios. Este poder é extremamente funcional em mortais.

•• Temor do Vazio

Em conjunto com Sentir o Pecado, este poder faz com que a vítima, já arrependida de seus erros lembrem-se ao ouvir dos seus erros do passado, ditos pelo Baali. Ele utiliza seus traumas, medos, arrependimentos contra a própria vítima a fim de prejudicá-la mentalmente e emocionalmente, fazendo-a surtar de medo ou raiva. Com apenas uma conversa, o Baali pode destruir uma mente sã.

Sistema: O Baali deve primeiro usar com sucesso Sentir o Pecado ou outro método para aprender os segredos ou medos do alvo. Ele deve então falar com o alvo, zombando de suas inseguranças com seu tom. Um teste bem-sucedido de Raciocínio + Intimidação (dificuldade da Coragem do alvo +4) leva a vítima a ataques furiosos de terror. Dois sucessos causam um surto de pânico semelhante ao Rötschreck, enquanto três causam uma Perturbação temporária (escolha do narrador) e quatro ou mais causam catatonia. Todos os efeitos duram o restante da cena. Mortais e criaturas sobrenaturais ligadas a emoções fortes (como fae ou fantasmas) não podem contestar este teste; outras criaturas sobrenaturais podem fazer um teste contestado de Coragem (dificuldade igual à Força de Vontade do Baali).

••• Essência do Tormento

O Baali consegue erguer suas mãos e trazer as primeiras representações infernais a partir dela. Chamas enegrecidas, raios negros ou tentáculos saem de suas mãos atingindo aos seus inimigos

causando graves destruições em seus corpos.

Sistema: Gaste um ponto de sangue. O personagem recolhe a dor infernal em suas mãos, mais comumente, isso se manifesta como um raio de chama negra, mas relâmpagos em tons doentios ou tentáculos pretos lisos também são comuns. Independentemente disso, o poder cria um míssil que inflige um dado de dano agravado. Mais pontos de sangue podem ser gastos para aumentar o tamanho e o dano do fogo, com um dado por ponto. A dificuldade de absorção é sempre 6 no caso deste poder, não acompanhando a tabela de fogo, descrita no Capítulo 8.

O jogador testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6) para atingir o alvo, que pode se esquivar normalmente. Como em qualquer ataque normal, os sucessos aumentam a parada de dados de dano. Vampiros confrontados com este poder fazem testes de Rötschreck (com dificuldade 8), independentemente da forma do poder. Curiosamente, esse poder é duplamente eficaz contra demônios e outros espíritos, cujas formas corpóreas reagem mal à substância do tormento. Contra essas criaturas, cada ponto de sangue se torna dois dados de dano ao invés de um.

•••• Psicomaquia

Os Baali conhecem os jogos de manipulação e jogam para vencer. Com este poder, o vampiro combina a habilidade de ler a psique de uma vítima com a habilidade de rasgar matéria espiritual. Psicomaquia respira vida infernal no vício do alvo, forçando a vítima a agir como o herói e literalmente lutar contra seus demônios internos.

Sistema: Depois de usar com sucesso Sentir o Pecado, o vampiro força o alvo a rolar sua Virtude mais baixa (dificuldade equivalente à Força de Vontade do Baali). A falha neste teste traz quaisquer Perturbações que o alvo possua, colocando-os contra uma aparição personificada do vício da vítima convocado de seu eu mais escuro. Uma falha crítica indica que o alvo foi dominado e entrou em frenesi, ou foi possuído por sua cópia maligna. Uma falha resulta em uma luta literal entre os dois, embora isso possa assumir a forma de qualquer conflito, como um argumento abusivo em vez de uma batalha física.

O agressor é um personagem do Narrador com traços equivalentes ou ligeiramente inferiores aos da vítima. Alvos com uma pontuação baixa de Filosofia enfrentam uma oposição significativamente mais poderosa (+1 em todas as características para cada nível de Filosofia menor que 5). As feridas infligidas pela mente são ilusórias, embora possam forçar um mortal à catatonia ou um vampiro ao torpor após uma "morte" fantasma. O fantasma desaparece com a derrota ou perda de concentração do Baali.

••••• Condenação

Os Baali saboreiam a oportunidade de importar energias sombrias para o mundo comum. Com este poder, os Baali lançam uma maldição sobre sua vítima, utilizando o poder atormentado de seu sangue para trabalhar sua vontade sobre o destino.

Sistema: Um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) determina a duração e a gravidade da maldição. Os sucessos devem ser divididos entre esses dois efeitos, conforme a barra lateral abaixo. Maldições com zero sucessos atribuídos à duração de uma noite. Os Baali podem decidir acabar com a maldição a qualquer momento, mas raramente o fazem. Os narradores devem se sentir livres para inventar maldições criativas ou apropriadas para a história. Com cinco sucessos, um Baali pode arrancar um demônio de um hospedeiro mortal ou relíquia e arremessá-lo de volta ao Inferno, mas eles só o fazem contra os mais obstinados. Normalmente, cinco sucessos são maldições e efeitos impossíveis de se curar. Apenas os mais fervorosos, com capacidade de deter uma maldição poderiam auxiliar um personagem afetado por tal. Ou talvez a poderosa Disciplina Valeren, praticada pelos curandeiros Salubri.

••••• • Investimentos Infernais

O poder inerente ao sangue do Baali se torna manifesto, e o Diabo toma seu lugar como um Senhor do Inferno. O investimento refaz os Baali na forma da escuridão, externando-a de acordo com suas necessidades. Alguns Baali são transformados em monstros na compra desse poder, mas outros têm uma visão de beleza e perfeição. Este poder pode ser comprado várias vezes, cada compra conferindo um investimento diferente.

Sistema: A manifestação mais típica deste poder incorpora imunidade aos efeitos danosos do fogo, embora outros poderes estejam disponíveis. Muitos desses tributos assumem graus gloriosos que não podem ser ocultados ou negados quando aplicados aos Baali. Esta Disciplina não pode superar três das maldições do vampirismo: fogo, luz do sol e sangue para sustento. No final, o que o Baali recebe fica a critério do narrador e do jogador.

••••• • Idioma do Diabo

O Baali concentra o peso do Inferno em sua vítima, deixando-a para sempre marcado e contaminado pela exposição avassaladora. Isso destrói sua identidade fundamental da vítima e a deixa impura e fraca. Isso também o deixa particularmente vulnerável às tentações sombrias dos Baali. Poderes como este apenas auxiliam o Baali a utilizar suas tentações contra seus escravos. Sim. Aqueles afetados pelos poderes dos Baali normalmente se tornam escravos do mal.

Sistema: O Baali deve falar as verdades sombrias do vazio para sua vítima. Quando ele abre a boca, sai o idioma do Inferno. É indecifrável por métodos mundanos, e mesmo o própria Baali não sabe realmente do que fala. Gaste um ponto de Força de Vontade e um teste Manipulação + Empatia com uma dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais da vítima. A cada turno, você pode fazer um teste adicional gastando Força de Vontade adicional.

A Idioma do Diabo entra em vigor quando você obtém um número de sucessos igual aos pontos de Força de Vontade da vítima. Uma vez bem-sucedida, a vítima perde um ponto de sua Filosofia. Coloque uma marca próximo ao ponto perdido na Filosofia. Enquanto a Filosofia permanecer perdida (por exemplo, o personagem não a recuperou da maneira que normalmente faria em sua Filosofia), a dificuldade de todos os testes mentais e sociais que o Baali fizer contra ele diminui em um. Isso é cumulativo se o Baali remover mais pontos de Filosofia do personagem. A utilização de outros poderes de Daimonion também tem suas dificuldades reduzidas.

Investimentos Infernais

Imunidade ao Fogo: A pele do Baali adquire um brilho de bronze. Ele é totalmente imune às chamas, não sofrendo nenhum dano por elas. Ele também é imune a Rötschreck.

Asas infernais: Par de asas escamosas e atrofiadas rompem das costas do vampiro. Ele ganha dois pontos livres de Vôo e os mantém como uma Disciplina do clã.

Forma Demoníaca: O vampiro desenvolve uma pele de couro, musculatura alienígena vigorosa e garras de navalha. O vampiro ganha garras que infligem Força +2 de dano letal e se beneficia de -1 redução de dificuldade em todos os testes Físicos.

Comunhão Profana: Os Baali estabelecem um vínculo telepático direto com os duques do Inferno. Ele imediatamente ganha três pontos permanentes de Contatos e pode comprar pontos e rituais de Feitiçaria Negra sem mais tutela.

A Besta Acorrentada: O Baali perde sua Filosofia e aura, mas ganha imunidade ao frenesi. A Besta está totalmente sob o controle do vampiro e pode ser colocada em frenesi como um cão obediente pelo tempo que o personagem desejar. O Baali ainda possui virtudes.

Condenação

Sucessos	Tempo	Efeito
1 Sucesso	Uma semana	"Seus passos mais leves são como pisadas infantis." - Todos os testes de Furtividade têm +3 de dificuldade.
2 Sucessos	Um mês	"Enjoe e murche, e sinta a fraqueza do seu sangue." - A dificuldade de todos os testes de Vigor aumenta em dois, ou o vampiro perde quatro dados de absorção.
3 Sucessos	Um ano	"Viva para sempre com medo: aqueles que você respeita buscam sua traição." - O vampiro sofre aumento nas dificuldades de teste Social, ou o personagem não pode se beneficiar de Aliados ou Contatos.
4 Sucessos	Dez anos	"Sinta o godling em suas veias esmagado, e sua futura progênie desapareceu." - O personagem não pode Abraçar crianças ou criar carniçais.
5 Sucessos	Permanentemente	"A desgraça cairá sobre você, e seus erros se tornarão fatais e finais." - Falhas simples são consideradas falhas críticas.

••••• •• Trazer a Praga

Um Baali com Trazer a Praga invoca uma praga sobre seus inimigos, amaldiçoando-os com uma doença altamente infecciosa que assola tanto os mortais quanto os cainitas. Causa furúnculos violentos e dolorosos que parecem feridas de queimadura que sangram quando estouram. O alvo atrai enxames de insetos e vermes onde quer que vá, enquanto aguardam sua morte inevitável e seu banquete inevitável.

Sistema: O Baali deve tocar a vítima inicial para trazer a Peste. O jogador gasta cinco pontos de sangue e testa Manipulação + Ocultismo, contestado pelo Vigor + Fortitude da vítima. Se o personagem obtiver mais sucessos do que a vítima, a praga se instala. Uma vítima com a peste não pode se curar por nenhum meio, naturalmente ou com sangue. Todos os dias, ela perderá um nível de saúde por causa de um ferimento agravado não absorvível. Ele pode resistir ao dano com um teste de Vigor (Fortitude não se aplica a este teste) com uma dificuldade igual aos pontos Daimonion do Baali. Uma vez que a vítima atinge um número cumulativo de sucessos igual aos pontos Daimonion do Baali, ele se cura completamente. Personagens afetados pela praga perdem um ponto de Aparência. Personagens Aleijados por ela perdem dois pontos de Aparência, e personagens Incapacitados por ele perdem três. Os vampiros podem curar os pontos de Aparência conforme eles eventualmente curam os níveis de saúde, mas os mortais ficam com cicatrizes para sempre.

Aqueles que entrarem em contato com a vítima devem testar Vigor com uma dificuldade igual aos pontos Daimonion do Baali para resistir à praga. Esta pode se espalhar pelo toque, pela respiração ou por quaisquer fluidos corporais. Isso inclui beber sangue. Na verdade, a dificuldade de resistir à transmissão pelo sangue é duas vezes maior do que resistir à infecção por outros meios. Personagens com Fé Verdadeira não são apenas imunes a Trazer a Praga e se tocarem uma vítima do poder, a vítima deixa de ser contagiosa. Além disso, adicione a Fé Verdadeira do personagem a todos os testes subsequentes de Vigor da vítima para resistir a mais danos. Fé Verdadeira também é capaz de curar os danos causados por este poder.

Demência

Se a loucura despedaça a alma, a Demência é o martelo para o ponto de fratura. Se a loucura liberta a mente, a demência é a chave da gaiola. A Disciplina permite que um vampiro concentre a insanidade e a canalize para aqueles ao seu redor. Os anciões do clã Malkaviano afirmam que a mente consciente é uma máscara agradável e acalmante, e que a Disciplina

nunca cria uma loucura que já não existisse. Em vez disso, ele destrói as barreiras do autocontrole e da consciência para liberar a profunda e sombria insanidade que habita abaixo. Visto sob esta luz, a demência não corrompe a mente da vítima, ela desmascara a verdade de sua mente para que todos vejam. Como sempre, os Malkavianos afirmam que sabem uma verdade que nem todos podem ter acesso.

Cada nível de demência pode ser usado apenas uma vez por noite em uma vítima. Embora os Malkavianos sejam os mestres naturais desta Disciplina, ela pode ser usada por qualquer vampiro que possua uma Perturbação. Vampiros aprendendo Demência desenvolverão gradualmente esta Perturbação. Se a Perturbação for curada por meios mágicos ou mundanos, seu conhecimento da Demência torna-se acadêmico e inútil. Utilizer este conhecimento pressagia uma recaída na loucura.

• Humor Íncubu

O vampiro pode inflamar os humores de uma vítima dentro da linha de visão, corroendo o autocontrole da vítima e ampliando seu temperamento a um nível febril. O vampiro pode selecionar um dos quatro humores que governam o corpo e induzir a emoção associada a ele. A mudança de humor é tão poderosa que reproduz efeitos pelo corpo. Assim, as emoções da irritação moderada podem se transformar em fúria com uma inflamação da bile amarelada, ou uma breve melancolia em uma depressão paralisante com uma inflamação da bile negra. Essas inflamações podem durar dias ou até semanas.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Empatia contra uma dificuldade de pontuação de Filosofia do alvo (para vampiros) ou Força de Vontade (para mortais). Cada sucesso estende a duração do humor provocado. Os efeitos podem incluir mudanças de um ou dois pontos nas dificuldades do frenesi ou testes de Virtude, testes para resistir aos poderes de Presença, etc. Se os efeitos forem diganosticados e tratados (Inteligência + Medicina, dificuldade 8), as emoções retornam ao normal. Cada sucesso no teste de tratamento cancela um dos sucessos de duração do Malkavian.

	Humor
Sanguíneo	Coragem, Luxúria, Esperança
Bíle Amarelada	Raiva, Ódio
Bíle Escura	Melancolia
Fleuma	Sem emoções

Sucessoss	Resultado
1 Sucessos	Um turno
2 Sucessoss	Uma hora
3 Sucessoss	Uma noite
4 Sucessoss	Uma semana
5 Sucessoss	Um mês
6+ Sucessoss	Três meses

• Contradizer

Este simples poder é capaz de fazer o mais furioso general mudar de opinião em instantes. O Malkaviano sugestiona a mente do alvo utilizando seu controle de emoções. A emoção que o alvo sente o instiga a fazer justamente o contrário do que pretendia.

Sistema: Rolando Manipulação + Empatia contra a Força de Vontade do alvo, o Malkaviano pode sugestionar que ele tome outra decisão senão aquela. Quanto mais sucessos, signifca que o alvo tome a decisão exata que o Malkaviano quis sugestionar.

Normalmente, as vítimas deste poder não nota, que foram sugestionadas. Sem o auxílio de um poder sobrenatural, é muito difícil o alvo notar tal efeito. Normalmente vítimas mortais não podem notar os efeitos do poder, enquanto vampiros podem fazer um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade igual a Manipulação + Lábia) para notar que há algo errado e que a mudança de opinião não foi completamente fruto de suas mentes.

Sucessos	Resultado
1 Sucesso	O alvo fica confuso sobre seus planos e desorientado, podendo tomar o curso de ação errado.
2 Sucessos	O alvo evita tomar aquele curso de ação, algo lhe diz que aquilo está errado e ele muda em partes seus planos.
3 Sucessos	O alvo muda seus planos, mas mantém o objetivo final.
4 Sucessos	O alvo muda até mesmo de opinião e desiste do plano original, mudando até mesmo em parte o objetivo final.
5 Sucessos	O alvo faz exatamente o que o Malkaviano o instigou a fazer, mudando completamente seus planos.

•• A Visão do Homem Louco

O cainita que estiver usando este poder pode contagiar um objeto, obra de arte ou manuscrito com sua insanidade. Na maioria dos casos, este poder faz o seu alvo fácil de ser manipulado ou completamente insano.

O alvo em questão não sabe exatamente que o item está corrompido com insanidade e assim que utilizá-lo ou observá-lo concentrando-se no objeto, a insanidade tomará conta da mente. Paranóias, depressão, obssessões e entre outras características mentais farão parte da mente do alvo durante aquela cena. Poderes de Auspícios são capazes de identificar, com Toque do Espírito ou Leitura da Aura, embora possam ainda trazer consequências dos efeitos da Demência.

Sistema: O Malkaviano pode utilizar este poder combinado com qualquer poder de Demência que tiver aprendido, com exceção aos Olhos do Caos ou Revelar o Destino. O jogador primeiro escolhe um único poder que deseja codificar em um documento, peça de arte ou objeto. Depois, ele gastará um ponto de sangue e rolará Manipulação + Ofícios, Acadêmicos ou Performance, dificuldade 5 + Nível do poder escolhido. O número de sucessos definirá por quanto tempo a insanidade corromperá o item.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	Seis horas
2 Sucessos	Um dia
3 Sucessos	Uma semana
4 Sucessos	Um mês
5 Sucessos	Um ano
6+ Sucessos	Indefinido

A qualquer momento, alguém que observar o objeto, com exceção do Malkaviano que o criou, será afetado como se a própria Demência estivesse sento usada diretamente nele. O Malkaviano não poderá mudar o efeito depois. O narrador deverá definir as especificações das Perturbações que as pessoas pegarem. Os efeitos apenas somem quando a duração acabar ou quando o item for totalmente destruído.

•• Atormentar a Mente

Um breve discurso para um alvo permite que o vampiro toque o sagrado ou profano dentro de sua vítima, destruindo as preocupações banais que impedem que esses impulsos se tornem conhecidos. Esses impulsos se manifestam como visões, cheiros e sons da divindade revelando-se nos lugares mais mundanos. As vítimas relatam que essas imagens tendem a seguir um tema geral: anjos ou demônios (ou uma figura religiosa culturalmente apropriada, incluindo ancestrais) narrando e reencenando de forma dramática os maiores medos e segredos reprimidos da vítima.

Mesmo que a vítima ignore essas visões, mais insidiosa é a alteração sutil de seus sentidos. A simpatia genuína de um príncipe pode se tornar uma piedade zombeteira, enquanto a falsa luxúria de um carniçal houri de Alamut se torna uma paixão consumidora. Mesmo que as visões sejam ignoradas, a confiança da vítima em seus sentidos fica totalmente comprometida.

Sistema: O vampiro passa três turnos falando com a vítima, após o qual o jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Empatia (dificuldade igual a Percepção + Autocontrole / Instinto de sua vítima). Precisamente quando as visões manifestam ou a forma que as visões tomam depende do Narrador, mas elas infligem uma penalidade de -2 a todas as paradas de dados por dois turnos após a manifestação. O número de sucessos determina a duração das visões.

Sucessoss	Resultado
1 Sucessos	Uma noite
2 Sucessoss	Duas noites
3 Sucessoss	Uma semana
4 Sucessoss	Um mês
5 Sucessoss	Três meses
6+ Sucessoss	Um ano

••• Olhos do Caos

Este poder é o grande responsável por permitir que Malkavianos enxerguem através do tecido da realidade, vendo respostas em acontecimentos, ações ou objetos que nós nem pensávamos existir. Este poder milenar dos Malkavianos é o que os torna tão espetaculares em enxergar respostas escondidas às vistas.

Sistema: Este poder só pode ser usado ao examinar um padrão ou evento complexo, como as interações de uma corte vampírica ou o confronto de um exército. Analisar o respingo de sangue espalhado pelos dedos ou o derramamento de vísceras funciona da mesma maneira, no entanto. O personagem deverá rolar Inteligência + Filosofia (Enigmas). A dificuldade varia com base nas informações disponíveis e na familiaridade do vampiro com a situação. Um tribunal na cultura e domínio natal do vampiro pode

ter dificuldade 5, enquanto um tribunal estrangeiro (ou o confronto de dois exércitos estrangeiros) tem dificuldade 7. Um encontro completamente aleatório (como encontrar um dos misteriosos Magos) seria a dificuldade 9.

O jogador faz uma pergunta direta ao Narrador sobre a situação em questão. Isso pode ser virtualmente qualquer coisa relacionada a verdades ocultas. As respostas estão relacionadas ao jogador diretamente e ao personagem por meio de metáforas e imagens, com mais sucessos fornecendo uma resposta mais clara e completa. Uma falha produz imagens não relacionadas ao assunto em questão, enquanto uma falha crítica no teste relata uma resposta completamente falsa, mas mesmo assim crível, o que pode explicar alguns dos comportamentos Malkavianos mais radicais. As perguntas viáveis incluem, mas não estão limitadas a:

- O que é a natureza e as perturbações dessa pessoa?
- Qual é a pior escolha que eu poderia fazer?
- Qual é a escolha mais segura?
- Esta pessoa está sendo controlada por outra?
- Qual é a mensagem subjacente ou oculta aqui?
- Quão relevante para nossos objetivos gerais é esta cena?

••• Revelar o Destino

Alguns Malkavianos sabem que Malkav é uma entidade poderosa e que pode revelar um possível futuro. Por isto abrem suas mentes para receberem as bênçãos de Malkav. Porém, com este poder, ao fazer isto, o Malkaviano é bonbardeado de informações, imagens, sentimentos intelectuais e enigmas que podem ser úteis. Ele pode manter consigo mesmo ou utilizar para ajudar a outros cainitas.

Sistema: Se o personagem desejar ter uma profecia, ele pode se concentrar em padrões do destino em seus arredores. Podem ser alguns ossos, fumaça saindo de uma floresta em chamas, uma fila de guardas romanos ordenada ou qualquer coisa que o Malkaviano consiga enxergar como um padrão de curso do destino. Ele não precisa falar sobre a sua visão e pode apenas tê-la, sentindo-a. Então o personagem gasta 2 pontos de sangue e rola Percepção + Acuidade (dificuldade 8). O processo da profecia dura por uma hora. Se o personagem está procurando por uma informação simples, ele receberá visões do destino.

Sucessos	Resultado
1 Sucesso	O personagem recebe uma um flashe acompanhado de uma informação dominante.
2 Sucessos	O personagem recebe imagens, emoções e sentidos mais vívidos
3 Sucessos	O personagem revive algumas cenas de perspectivas diferentes.
4 Sucessos	O personagem ganha até mesmo instintos de como evitar ou fazer com que aquele futuro aconteça.
5 Sucessos	O personagem revive comple tamente aquele momento em sua mente, sabendo todos os mínimos detalhes daquele futuro.

O personagem pode reduzir a dificuldade do teste em 1 ao gastar Força de Vontade para ter a visão. Esta Força de Vontade não garante sucesso, apenas reduz a dificuldade da visão. Ele também é capaz de ter um instinto para lidar com as situações que levem até a acontecer. O Malkaviano não pode criar profecias, mas pode alterar ou seguir o mesmo curso do destino até que aconteça. Se o jogador desejar sentir um futuro em específico, como os perigos de uma floresta, a ascensão de outro cainita, ele deve gastar mais dois pontos de sangue e refazer o teste normalmente.

•••• Desaparecimento

É de conhecimento comum que crusar com um Malkaviano pode ser pior do que a destruição. Aqueles que sofreram do efeito deste poder podem confirmar isto. Neste nível o Malkaviano pode fazer um alvo ter pesadelos enquanto acordado, pensar que desapareceu, como um método de tortura. Com uma simples palavra, o alvo literalmente pensar que desapareceu como se estivesse Ofuscado enquanto sofre pesadelos agonizantes.

Sistema: Para este poder funcionar, o jogador deve focar-se na vítima e "amaldiçoá-la". O jogador rola Manipulação + Furtividade (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo). O Malkaviano deve decidir se os sucessos serão direcionados para a duração ou para o dano. Cada sucesso pode garantir um turno de duração ou um ponto de dano contuso, não absorvível para mortais. Vampiros podem absorver normalmente com Vigor e Fortitude, embora precisem gastar um ponto de Força de Vontade para resistir aos efeitos do poder.

Enquanto o poder estiver acontecendo, pela duração de turnos que o poder estiver em vigor, o alvo sentirá os efeitos e pensará que sumiu, desaparecendo da forma com que o Malkaviano quiser. Isto é, sendo engolido por sombras, devorado por demônios ou outras insanidades. Isto faz com que ele sinta as dores ou as bênçãos em sua mente e saiba que está sumindo.

Durante o efeito do poder, o alvo entra em delírio, fazendo nada senão balbuciar e procurar por proteção. Para cainitas, se a absorção não funcionar, eles podem entrar em torpor ou paralisia. Este poder não é cumulativo e só pode ser utilizado uma vez por alvo durante a noite.

•••• Voz Interior

O fogo está chegando. No fundo de seus corações mortos, todo Malkaviano sabe disso. É preciso saber fugir quando isso acontece. Por meramente se dirigir a uma multidão, o vampiro pode colocar o medo do fogo neles, forçando os ouvintes a abandonar a razão e o pensamento superior. Os demônios de suas mentes assumem uma aparência de fogo aterrorizante, e eles não podem deixar de correr.

Sistema: Este poder é uma assombração da alma mais potente e focada. O vampiro ainda testa Manipulação + Empatia (dificuldade 7). O sucesso no teste agora permite que o vampiro afete um alvo por sucesso, embora todas as vítimas em potencial ainda devam estar ouvindo a voz do vampiro por três turnos. As vítimas afetadas imediatamente entram em um medo cego semelhante ao Rötschreck.

Vampiros (ou outras criaturas capazes de entrar em frenesi, como os licântropos) podem fazer um teste de Rötschreck (escolha do Narrador sobre como os outros são afetados) com +2 de dificuldade para resistir ao poder. Os mortais são afetados automaticamente e não se lembram de suas ações enquanto estão assustados. O frenesi ou medo dura por uma cena, com o efeito Atormentar a Mente durando por uma noite adicional depois disso (e com imagens especialmente ardentes). Vampiros e outros podem fazer o teste normalmente para quebrar seu frenesi.

O vampiro que usa a Voz Interior também deve testar Rötschreck ao invocar este poder, embora sua dificuldade de resistir seja menor do que o normal. Se o teste inicial para invocar este poder for uma falha, entretanto, a dificuldade do teste para resistir ao frenesi aumenta em um. Se o teste para invocar este poder for uma falha crítica, a resposta do Rötschreck é automática.

••••• Insanidade Múltipla

Malkavians aprendem a esconder sua insanidade, para que não os torne um alvo. Outros não têm essa prática. No ápice do domínio da Dementação, o vampiro pode dominar sua vítima com a insanidade, destruindo sua mente consciente e distorcendo sua personalidade para servir aos caprichos da loucura.

Sistema: O vampiro deve ganhar a atenção total de seu alvo por pelo menos um turno completo para exercer este poder. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual aos atuais pontos de Força de Vontade de sua vítima). Se o teste for bem-sucedido, a vítima é afetada por cinco Perturbações, como Múltiplas Personalidades, Paranoia, Fobia e entre outras. O número de sucessos determina a duração.

Sucesso	Duração
1 Sucessos	Um turno
2 Sucessoss	Uma noite
3 Sucessoss	Uma semana
4 Sucessoss	Um mês
5+ Sucessoss	Um ano

Em uma falha crítica, o vampiro sofre todas as Perturbações destinadas à vítima. Um mínimo de seis Perturbações podem muito bem reduzir o vampiro ao torpor catatônico. A vítima (ou o alvo de uma falha crítica) pode gastar um número de pontos de Força de Vontade igual aos sucessos obtidos para terminar a duração prematuramente.

••••• Mensagem Enigmática

Este poder garante a possibilidade de esconder informações dentro de objetos menos usuais. Os cainitas usualmente fazem isso na fala ou escrita, mas Malkavianos plantam mensagens escondidas em pinturas, músicas, flores, lixo ou qualquer outra coisa que a mão ou a mente possa tocar e ver.

Sistema: A comunicação enigmática requer um simples sucesso em Raciocínio + Expressão. A dificuldade depende do meio. Um texto que contenha uma mensagem escondida tem dificuldade 6, uma forma não verbal de comunicação, mas que possa ser reconhecida pode ser dificuldade 7 e uma forma que não contenha informações que possam ser vistas como pilastras ou riscos numa mesa seriam dificuldade 8. Este poder não custa pontos de sangue, entretanto se o vampiro quiser guardar sua mensagem enigmática de forma permanente para que qualquer um possa

percebê-la depois, ele deverá gastar dois pontos de Força de Vontade.

Se alguém receber o Texto Enigmático diretamente do Malkaviano, nenhuma rolagem é necessária e o alvo sempre compreende a mensagem. Interpretar o Texto Enigmático diretamente pode durar alguns minutos. Ler um enigma pode durar até mesmo uma hora enquanto um livro pode durar algumas noites para entender completamente. O personagem deverá rolar Inteligência + Filosofia (dificuldade 6) para receber o significado escondido. Esta rolagem é extendida e o personagem deve acumular sucessos equivalentes a duas vezes os sucessos tirados na rolagem do Malkaviano para compreenderem completamente a mensagem.

••••• • Comunicar da Insanidade

Este poder permite que um Membro fale com vários alvos usando telepatia. Todas as suas mentes estão conectadas, mas eles devem se comunicar uns com os outros falando em voz alta. Além disso, cada pessoa vinculada fala como se a pessoa com quem está falando estivesse bem ao lado dela.

Sistema: O vampiro pode conectar um número de alvos igual a sua Força de Vontade permanente. O personagem não pode comunicar-se com pessoas que não conhece ou que nunca viu. Vampiros convocados pela utilização deste poder podem tentar ignorar ou bloquear o contato telepático gastando um ponto de Força de Vontade. Malkavianos também podem utilizar este poder como uma "brincadeira" pouco sadia, conectando pessoas completamente desconhecidas umas com as outras, deixando-as insanas por um curto período de tempo, ouvindo vozes em sua cabeça. Ao fazer isto, o Malkaviano "empurra" seus alvos para conectarem-se com a Rede Malkaviana, os fazendo adquirir uma Perturbação temporária e sofrendo os efeitos de Demência 2 - Atormentar a Mente depois do contato com a Rede. A quantidade máxima de pessoas conectadas é equivalente a Força de Vontade + Empatia do Malkaviano. Membros com o Antecedente de Tempo Malkaviano podem escolher usá-lo para acrescentar mais pessoas à conta.

••••• • Marcar a Alma

Esse poder permite com que o Malkaviano marque permanentemente a mente e alma de seu alvo. O alvo ganha uma Perturbação após o Malkaviano falar uma verdade além da verdade. A vítima nunca se recupera da experiência.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e rola Manipulação + Empatia em uma dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais da vítima. A vítima pode gastar pontos de Força de Vontade, um por um, para cancelar os sucessos do vampiro. Isso ignora as limitações normais por turno da Força de Vontade.

Escolha uma Perturbação. Se for bem-sucedida após a resistência da vítima, a vítima ganha essa Perturbação permanentemente e não pode gastar Força de Vontade para ignorá-la. A única maneira de um personagem se livrar de uma Perturbação obtido através da Mancha da Alma é mudando sua Filosofia. Um determinado personagem pode estar sujeito a Manchar a Alma apenas uma vez por história. Alguns poderosos níveis de Valeren podem "acalmar" esta Perturbação por um período de tempo. Normalmente os alvos deste poder não sabem necessáriamente que o Malkaviano foi o culpado e enxergam que o que o insano falou não foi nada além da verdade. Manipuladores natos sabem exatamente quais palavras usarem para se certificar de que esta ideia continue nas mentes de suas vítimas.

• • • • • • • Onda de Insanidade

O vampiro usando este poder pode causar o mesmo efeito que a Insanidade Múltipla em um grande número de mortais ou vampiros.

Sistema: Este poder só permite afetar a quantidade de pessoas equivalente a quantidade de Empatia do personagem. Manipulação + Intimidação (dificuldade igual a maior Força de Vontade do grupo). Se o teste for bem-sucedido, as vítimas são afetadas por múltiplas Perturbações, definidas pelo narrador. O jogador pode especificar um tipo de efeito que quer causar em área, como histeria, fúria ou paranóia. O efeito dura por uma cena.

••••• •• Visitar o Mundo das Fadas

Este esquecido poder e utilizado por alguns dos Malkavianos mais experientes permite com que ele manifeste sua insanidade de forma material, como passagem para o mundo das fadas. No mundo das fadas, ele pode ir aonde quiser. Mas primeiro deverá passar pelas proteções das fadas e por seus guardiões, que virão perguntar a intenção do Malkaviano por lá. Se eles não gostarem da história, expulsarão o vampiro de lá. Os guardiões das fadas estão sempre aos ouvidos, querendo escutar o que o vapiro tem a oferecer para que possam barganhar em favor das fadas.

Sistema: O Malkaviano deve escolher uma porta que esteja fechada. Ele gastará três turnos observando todos os padrões daquela porta. Então ele desenhará com tinta ou sangue um símbolo naquela porta. Rolando Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8), o vampiro pode criar esta passagem. A porta funciona específicamente apenas para o Malkaviano, é como se ele conseguisse levar sua mente e corpo junto para o mundo das fadas assim que atravessar a porta.Se o Malkaviano desejar levar alguém, é necessário o gasto de um ponto de Força de Vontade permanente.

Qualquer pessoa que vislumbrar, não conseguirá ver o mundo das fadas e provavelmente verá um homem passando por uma porta. A porta não pode ser usada por outro cainita. De fato, do outro lado ele poderá sumir e quem estiver por lá notará este sumiço. O sumiço instantâneo garante uma Perturbação temporária as pessoas que vislumbrarem isto, ficando paranóicas por algumas noites.

No mundo das fadas, todo o dano que o Malkaviano receber é Agravado. Ele continua gastando pontos de sangue normalmente por noite. O tempo lá passa de forma diferente é impossível calcular isto, mesmo com a qualidade Noção Exata de Tempo.

Dominação

Cainitas com Dominação personificam todas as lendas sobre o hipnotismo de vampiros. Com um simples olhar, um mestre da Dominação quebra vontades, escraviza mentes e rouba a identidade e a memória de suas vítimas.

Embora a Dominação esteja entre as armas mais ferozes do arsenal de um vampiro, ela possui três fraquezas inerentes. Primeiro, não se pode Dominar outro Cainita de sangue mais poderoso, o que significa que os personagens não podem usar a Dominação em personagens de Gerações mais próximas de Caim. Em segundo lugar, a Dominação requer contato visual, com um breve momento em que o olhar do vampiro pode ter um vislumbre da alma de sua vítima. Personagens evitando o olhar do vampiro podem rolar Força de Vontade, dificuldade igual à Manipulação + Intimidação do vampiro. Levar -1 para a dificuldade se ele tentar esconder os olhos, -2 se eles estiverem obscurecidos, ou -3 se seus olhos estiverem totalmente cobertos ou não estiverem presentes (arrancados, por exemplo).

Finalmente, o vampiro deve ser capaz de comunicar seus desejos de uma maneira que sua vítima entenda. Se eles não compartilham um idioma, ela pode usar gestos ou imagens para comandos simples.

• Comando

Capturando o olhar de seu alvo com um olhar poderoso, o vampiro fala uma única e simples palavra que seu alvo deve obedecer. Este comando não pode ser diretamente prejudicial, então um vampiro não pode ordenar que seu alvo se mate ou qualquer outra coisa semelhante. Sua palavra de comando escolhida pode estar oculta dentro do contexto de uma frase.

Sistema: Teste Manipulação + Intimidação, com uma dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais da vítima. Quanto mais sucessos forem obtidos neste teste, melhor será o efeito. Um único sucesso pode resultar no alvo tendo apenas uma impressão nebulosa do comando, ou o comando pode ser ativado com pouca frequência, enquanto três ou mais sucessos indicam que as raízes do comando sondam mais profundamente e com mais frequência na mente do alvo.

Tentar forçar uma vítima a realizar uma ação que seria contrária à sua natureza resulta em um fracasso imediato. Dar ordens conflitantes ou indiretamente prejudiciais a uma vítima (como comandar um alvo para dormir enquanto no meio de um duelo) adiciona +1 a +3 à dificuldade, dependendo da gravidade da ordem. Um comando com dificuldade de 10 ou mais é impossível.

•• Mesmerizar

Com esta habilidade, o vampiro pode dar um comando mais complexo ao seu alvo, codificando-o no subconsciente da vítima. Para fazer isso, o vampiro deve passar um período de tempo com seu alvo, durante o qual ele deve manter a concentração e o contato visual. Se esta sessão hipnotizante for interrompida, o vampiro deve encontrar outro momento para tentar novamente. Esse período de tempo dura o tempo necessário para implantar a sugestão. O texto desta sugestão deve ser específico ("coloque o veneno no vinho de Cesar" ou "descarte os corpos").

O vampiro também pode escolher se sua vítima age ou não sobre a sugestão imediatamente ou se ela será acionada posteriormente. Hipnotizar altera o processamento subconsciente do alvo e não cria falsas memórias ou ilusões. Um sujeito só pode seguir um conjunto de instruções Hipnotizado por vez.

Sistema: Role Manipulação + Liderança. O número de sucessos alcançados indica quão bem as instruções

serão mantidas. Um sucesso indica uma impressão fraca, enquanto cinco ou mais sucessos indicam que suas próprias palavras foram gravadas nos pensamentos do alvo. Esta habilidade ainda não pode ser usada para forçar um alvo a se prejudicar diretamente ou desafiar sua Natureza. Adicionar um novo comando usando Mesmerize antes que o antigo expire requer uma comparação de sucessos entre novo e velho. O comando Mesmerizar com o maior número de sucessos vence. Em caso de empate, o novo comando substitui o antigo.

••• A Mente Esquecida

Quando o vampiro aprende essa habilidade, ele ganha o poder de remodelar as memórias de sua vítima. Ela pode apagar ou recriar uma memória inteiramente, mas o faz por meio de manipulação sutil, em oposição à alteração telepática direta do próprio cérebro. Quanto mais meticuloso for o vampiro na manipulação da mente de seu alvo, mais eficaz será a mudança de memória. Como um benefício adicional, o vampiro também pode usar esta habilidade para discernir se as memórias de um alvo foram alteradas.

Sistema: Ao olhar nos olhos da vítima, o personagem deve testar Raciocínio + Subterfúgio. Consulte a tabela abaixo para determinar o resultado.

Sucessos	Efeito
1 Sucessos	Remove uma única memória, que possa ter durado um dia.
2 Sucessoss	Permanentemente remove uma memória, mas não altera qualquer outra.
3 Sucessoss	Faz grandes alterações na memória do alvo.
4 Sucessoss	Antera ou remove uma cena inteira da memória de um alvo.
5 Sucessoss	Reconstrói completamente o período da vida de um alvo.

Exemplo: *"Você voltou para casa da missa na companhia de sua esposa, fez suas tarefas e se deitou cedo" é mais eficaz do que "Você foi para a cama cedo e não viu nada de estranho".*

••• Bloquear a Memória

Assim como A Mente Esquecida, este poder consegue mexer com memórias. Este permite ao vampiro parar um assunto dominado falando ou revelando informações específicas sem esquecê-las. Ao ser questionada sobre a memória ou detalhe, a vítima vai se esquivar da pergunta sem perceber que

o está fazendo. Se pressionada, ela descobrirá que ele não pode falar em voz alta ou mesmo anotar as informações bloqueadas. Este poder é muito útil quando um servo precisa possuir dados confidenciais, mas o vampiro quer ter certeza de que não poderá revelá-los, mesmo sob tortura. Os segredos mais obscuros são completamente bloqueados da mente da vítima.

Sistema: Assim como na Mente Esquecida, o vampiro faz um teste de Raciocínio + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo). Se for bem-sucedido, a memória será bloqueada por um período dependente da quantidade de sucessos.

Sucessos	Resultado
1 Sucesso	Um dia
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Um ano
5 Sucessos	Indefinido

Outro vampiro pode desbloqueá-lo com Dominação fazendo um teste de Raciocínio + Empatia. O alvo deste poder pode fazer um teste de Força de Vontade (com uma dificuldade igual à taxa de Dominação do vampiro original) se ele tentar responder a uma pergunta específica sobre a memória bloqueada.

•••• Condicionar

Através da aplicação de pressão mental sutil (ou talvez muito direta), um vampiro controla totalmente a mente de seu alvo. Isso também tira o poder de sua personalidade, tornando-o pouco mais do que um fantoche. Felizmente, isso amarra indelevelmente o fantoche ao vampiro e torna quase impossível para outros caçarem seu servo estúpido.

Sistema: Como uma ação prolongada, teste Carisma + Liderança. O número total de sucessos necessários é igual a 5 a 10 vezes a classificação de Autocontrole ou Instinto do alvo. Um sujeito pode se livrar do Condicionamento se ele for separado inteiramente de seu mestre por qualquer período de tempo que varia de um número de semanas igual à Força de Vontade permanente do sujeito a meio ano, dependendo do critério do narrador e da severidade do Condicionamento

Se o vampiro fizer contato com seu servo antes disso, ele só precisará fazer um teste de Carisma + Liderança para reafirmar seu domínio. Desde que ele evite o vampiro por um determinado período de tempo, o alvo retém sua personalidade anterior. Ele não está seguro, já que o vampiro pode restabelecer seu controle mais facilmente na segunda vez. O vampiro só precisa acumular metade do número total de sucessos que o Condicionamento original exigia para recuperar o controle de um alvo que ela Condicionou anteriormente.

•••• Racionalizar

Este poder é uma grandiosa extensão da Dominação. Aqueles que sofrerem dos efeitos ficarão tão convencidos de que as ações que tomaram foram por si mesmos que estão certos a se propor a defender sua causa em determinadas circunstâncias.

Sistema: O personagem deve gastar um ponto extra de sangue e de Força de Vontade. O sucesso requer uma rolagem de Manipulação + Lábia (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo). Os efeitos deste poder dependem do número de sucessos obtidos. Isto funciona em vampiros e carniçais também.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	O alvo não vai acreditar que ele foi alvo de Dominação, ao menos nos primeiros instantes.
2 Sucessos	O alvo acredita que suas ações foram tomadas por si mesmo, mas começará a suspeitar de pois de algum tempo
3 Sucessos	O alvo ainda insistirá que suas ações foram próprias, podendo até falar sobre durante um tempo
4 Sucessos	O alvo esta convencido de que todas as ações que tomou estavam sob seu controle e sairá com absoluta convicção e evidência de que ele mesmo esteve controlando suas próprias ações. Difícilmente notará o controle mental a menos que alguém interfira em sua mente
5 sucessos	Nada pode convencê-lo de que o mesmo foi Dominado, não importam as provas apresentadas. O alvo ficará enfurecido se pressionado do contrário.

O jogador ainda poderá usar Dominação em sua vítima para que ela saiba sobre o que realmente está acontecendo e desfazer este efeito, se desejar. Como descrito, este poder faz com que o alvo pense que

as ideias foram próprias dele, não conseguindo discernir de vieram de fontes estranhas ou não. Outros vampiros utilizando Dominação também podem desfazer os efeitos deste poder, embora precisem ter mais sucessos do que o vampiro que colocou tais ideias na mente da vítima.

••••• Possessão

Neste nível de domínio, um vampiro pode suplantar sua consciência no corpo de outro e assumir o controle direto sobre seu hospedeiro. Enquanto ela faz isso, seu próprio corpo se torna uma concha vazia, deixada imóvel e vulnerável onde ele estava. Após a possessão, a vítima está vagamente ciente de que seu corpo está se movendo e funcionando por conta própria, mas não tem poder para detê-lo. Esta habilidade não pode ser usada em outra criatura sobrenatural, nem em outro vampiro, a menos que os dois compartilhem um Laço de Sangue. É sempre mais fácil machucar aqueles que você mantém perto.

Sistema: O vampiro e o alvo têm um conflito de vontades. O vampiro testa Carisma + Intimidação e o alvo testa Força de Vontade, cada um com dificuldade 7. Os sucessos reduzem a Força de Vontade do alvo. Quando a Força de Vontade do alvo é reduzida a 0, o vampiro invade a mente de seu alvo. Faça um teste de Manipulação + Intimidação e consulte a tabela abaixo para determinar a força de seu controle sobre o corpo do alvo. Se o corpo original do Cainita for destruído, ele pode permanecer em seu corpo hospedeiro indefinidamente, embora permaneça preso na "prisão de carne".

Sucessoss	Resultado
1 Sucessos	Não pode utilizar Disciplinas
2 Sucessoss	Pode utilizar Auspícios e poderes sensoriais.
3 Sucessoss	Pode utilizar Presença e poderes de manipulação emocional.
4 Sucessoss	Pode utilizar Demência, Dominação e poderes de manipulação mental.
5 Sucessoss	Pode utilizar Quimerismo, Necromancia e outros poderes místicos.

A cada nascer do sol, ela deve testar Coragem com dificuldade 8 ou ser expulso à força do hospedeiro. Se ele falhar neste teste, sua alma cai no plano astral e é perdida para sempre. Enquanto anda na carcaça de um mortal, o vampiro não pode ser "abraçado novamente". O abraço o mata definitivamente.

••••• Tranquilizar

Dizem que este poder foi criado como uma forma de combater os mestres do Animalismo, tranquilizando um alvo que estiver em Frenesi. O personagem com este poder poderá acalmar um vampiro em Frenesi sem forçar o vampiro a perder sua Força de Vontade.

Sistema: Este poder requer concentração no cainita em Frenesi, por pelo menos um turno. O jogador fará um teste de Carisma + Liderança (dificuldade 4 + Auto-controle / Instinto do alvo). Se passar, o vampiro em Frenesi involuntariamente acata, abaixando a dificuldade dos testes de Auto-controle/ Instinto para 7 e permitindo com que o alvo em Frenesi possa rolar para tomar posse de seu corpo novamente. Com três sucessos no teste de Força de Vontade, o Frenesi some completamente. Uma falha tornaria o utilizador da Dominação como alvo do vampiro em frenesi. Este poder só poder ser usado uma vez por Frenesi.

••••• • Fidelidade

Esse poder permite que os Ventrue santifiquem um juramento ou promessa dada livremente (e até mesmo falsamente) para que o prestador de juramento seja incapaz de voltar atrás em sua palavra ou se recusar a cumprir sua promessa. Esse poder não funcionará se o alvo for obrigado a prestar juramento, mas funcionará se o doador for levado a fazê-lo.

Sistema: O jogador testa Carisma + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade atual do jurador). O número de sucessos determina a duração durante a qual o jurador é vinculado. Com apenas um sucesso, o jurador está preso ao seu voto por uma semana. Com dois sucessos, o mês será tortuoso e o jurador deverá cumprir com sua palavra. Três sucessos prendem-o por um ano enquanto quatro sucessos significam uma década. Cinco ou mais significam um século ou mais.

Enquanto o efeito durar, o prestador de juramento deve gastar um ponto de Força de Vontade antes de cada ação que ele tentar, o que viola sua promessa. Ele sofrerá um nível de dano contundente durante cada cena em que ele está consciente e não estiver fazendo algo ativamente para cumprir a promessa ou juramento. Se o juramento foi para uma ação específica, a duração termina assim que for realizada. Note que um juramento nem sempre é literalmente baseado em "eu juro".

••••• • Lealdade

Com este poder, a Dominação do cainita é de fato tão forte que para os outros vampiros será impossível romper com seus próprios comandos. Apesar do nome, Lealdade não infunde sentimentos especiais na vítima. Comandos do vampiro são simplesmente implantados muito mais profundamente do que o normal.

Sistema: Qualquer outro vampiro tentando empregar Dominação sobre um alvo que tem sido Dominado por um vampiro com Lealdade tem um modificador de dificuldade +3 a seus testes e deve gastar um ponto de Força de Vontade adicional.

••••• • Obediência

Enquanto a maioria dos membros deve empregar Dominação através de contato visual, alguns anciões poderosos podem comandar a lealdade com o mais leve toque de suas mãos.

Sistema: O personagem pode empregar todos os poderes de Dominação através do toque em vez do contato visual (apesar de contato com os olhos ainda funcionar). O contato com a pele é necessário. Simplesmente tocar as roupas do alvo ou algo que esteja segurando não será suficiente. O toque não tem de ser mantido durante todo o tempo que leva para emitir um comando de Dominação, apesar de repetidas tentativas para Dominar um único alvo exige que o personagem toque na vítima novamente. Vampiros com Dominação e experientes sabem utilizar este poder de maneira furtiva, sem que seus alvos percebam.

••••• •• Manipulação em Massa

Anciões verdadeiramente qualificados podem comandar pequenas multidões através do uso desse poder. Ao manipular as mais fortes mentes dentro de um determinado grupo, uma reunião pode ser direcionada para a vontade do vampiro.

Sistema: O jogador declara que está usando este poder antes de testar e usar outro poder de Dominação (a dificuldade se baseia no personagem mais resistente da multidão). Se o personagem mais resistente não puder ser dominado, ninguém ao seu redor pode. Para cada sucesso além do necessário para causar o efeito desejado sobre o alvo central, o jogador pode escolher um alvo adicional para receber o mesmo efeito de sua totalidade. O vampiro precisa fazer contato visual só com o alvo inicial.

••••• •• Cadeia de Comando

Às vezes, um único lacaio não é suficiente para realizar uma determinada tarefa. A Cadeia de Comando permite que o personagem implante uma sugestão (muito parecida com as permitidas por Dominação 2, exceto por ser ainda mais complexa).

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue, um ponto de Força de Vontade e rola Manipulação + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade permanente do alvo) ao implantar a sugestão no primeiro escravo. Anote o total de sucessos do personagem. Se o lacaio encontrar um impedimento ou circunstância que ela honestamente acredita que a impedirá de cumprir o objetivo, ela tentará passar a Dominação para outra pessoa que ela julgue capaz de continuar a tarefa. Caso o alvo acredite estar morrendo, escolherá quem for mais conveniente.

Se o jogador que implantou a sugestão original possui o poder de Obediência, o comando pode ser passada pelo toque. Caso contrário, requer contato visual. Este comando só pode ser passado para um indivíduo com uma Força de Vontade igual ou menor que a do lacaio atual (e apenas para Membros de geração mais alta que o personagem). O alvo não faz um teste para determinar o sucesso. Ele apenas subtrai um ponto dos sucessos do jogador que o comandou para cada novo hospedeiro do comando. Se o número de sucessos cair para zero, o comando perde força. A Cadeia de Comando dura até a tarefa ser concluída, se um lacaio é morto sem a chance de passar a compulsão, o personagem decide terminar com ela ou o número de sucessos cai para zero.

Fortitude

Se Rapidez garante a velocidade e Potência garante o dano, Fortitude é a capacidade sobrenatural de um personagem de focalizar sua resistência de maneiras impressionantes. Este poder baseia-se desde defender-se de danos mundanos à danos sensoriais e até mesmo manter-se de pé diante das situações mais difíceis. Este é o que torna um vampiro um verdadeiro bastião, impenetrável e indestrutível.

Fortitude é a única Disciplina que pode resistir a dano agravado, com exceção de alguns níveis como Pele de Mármore em Metamorfose. Fortitude pode ser utilizada para resistir a danos junto com Vigor quando o personagem sofrer de dano Contusivo ou Letal. No caso de dano Agravado, o personagem rolará apenas sua Fortitude, a depender do nível que tenha.

Fortitude Tradicional

Se você optou por utilizar a mesma Fortitude descrita em versões anteriores de vampiro, considere que este poder só varia os níveis a partir do 5. Até o nível 5, Fortitude está limitada a garantir sucessos automáticos ou adição de dados em Vigor.

Sistema: Para cada ponto de Fortitude que o vampiro possui, adicione um dado a todas as paradas de dados baseadas em Vigor. Gaste um ponto de sangue reflexivamente para transformar esses dados em sucessos automáticos para o turno. No combate corpo a corpo, isso significa sucessos automáticos na absorção de dano. Embora o personagem não possa repetir utilizar Fortitude no próximo turno.

• Durabilidade

Sendo um dos poderes mais básicos na sobrevivência de um vampiro, este poder permite com que o personagem endureça a pele de forma com que sua Fortitude consiga absorver alguns ataques sem tomar dano. A pontuação de Fortitude do vampiro é acrescentada aos seus testes de resistência, ajudando-o drásticamente a sobreviver aos mais poderosos impactos.

Sistema: Este poder permite com que o personagem absorva qualquer tipo de dano com sua Fortitude rolando junto com Vigor. Em qualquer ataque que o personagem tomar, ele poderá acrescentar sua parada de dados de Fortitude em Vigor e assim, resistir aos mais temerosos golpes. Não é possível utilizar Pele de Pedra e Durabilidade juntos.

Exemplo: *Se Belonte possui Fortitude 6, tendo como primeiro nível Durabilidade. Quando precisar utilizar sua Fortitude para resistir a danos, ele acrescentará em sua parada de dados envolvendo Vigor. Logo, se possuir Vigor 4, ele somará os dados de Fortitude junto, rolando 10 dados.*

• Pele de Pedra

Existem aqueles que preferem absorver e existem aqueles que preferem sobreviver. Este poder é considerado uma versão "bruta" de Durabilidade. Assim como na variação, Pele de Pedra funciona de forma parecida com Durabilidade. A diferença entre ambos é que em Pele de Pedra o personagem possa absorver dano automáticamente equivalente aos seus dados em Fortitude.

Sistema: Pele de Pedra permite que um vampiro absorva dano automáticamente com Fortitude. Embora, para absorver o dano automáticamente seja necessário o dispêndio de um ponto de sangue para cada ponto de Fortitude durante aquele turno. O efeito de absorção automática pode ser mantido consequentemente por um turno por Força de Vontade desependida.

Exemplo: *Se Pavlos possui Fortitude 4, ele poderá despender até quatro pontos de sangue no turno para absorver o dano. Se Pavlos gastar 2, ele apenas se manterá absorvendo 2 durante o ataque tomado. Normalmente a absorção duraria por um único turno, mas se desejar, Pavlos pode gastar pontos de Força de Vontade por turno para manter a absorção automática e evitar gastos grandiosos de vitae. A quantidade de sangue gasto até o limite da Fortitude do personagem vai refletir na quantidade de pontos que um personagem consegue absorver de dano.*

•• Barreira Mental

Este poder permite com que o cainita consiga utilizar sua Fortitude para evitar efeitos que influenciem a mente do cainita e as emoções de várias maneiras.

Sistema: Barreira Mental funciona como uma proteção à mente do vampiro. A utilização deste poder é reflexiva, permitindo com que o vampiro role sua Fortitude para reduzir os sucessos do adversário. Independente de um personagem ter Pele de Pedra ou Durabilidade, ele sempre rolará sua Fortitude, neste efeito. Este nível pode reduzir o efeito de um outro poder ou negá-lo por completo. Barreira Mental não inibe ataques sensoriais.

Exemplo: *Caius possuí Fortitude 2 e Gratiano possuí Dominação 3. Ao moldar as memórias de Caius, Gratiano obteve 3 sucessos em sua rolagem. Para resistir, Caius deverá sua Fortitude e cada sucesso reduzirá os efeitos de Gratiano.*

•• Escudo Sensorial

Escudo Sensorial é a proteção mais eficaz de um Cainita contra grandes fontes de atordoamento. Rajadas repentinas de brilho, ensurdecimento por ataques ou outros fatores o deixem atordoado podem ser negados. Seus olhos, ouvidos, nariz, e ferimentos abertos brilham com uma luz estranha enquanto este poder estiver ativo.

Sistema: Escudo Sensorial requer o gasto de um ponto de sangue. O efeito deste poder dura uma cena. Quando ativo, fontes mundanas de dano sensorial são completamente negadas, mesmo que com Sentidos Aguçados em uso.

Efeitos de ataques sensoriais sobrenaturais ou circunstâncias incomuns podem ser absorvidos com os dados de Fortitude do vampiro, caso ele deseje reduzir os efeitos, assim como em Barreira Mental. Efeitos de atordoamento por dano não funcionam contra personagens que estiverem com este poder em uso.

Exemplo: *Marcos está com Escudo Sensorial ativo. Pontius arremessa um barril de óleo em chamas na direção de Marcos. Ao acertá-lo, o brilho e as chamas do barril naturalmente deveriam cegá-lo, mas com Escudo Sensorial, este efeito não acontece, deixando Marcos livre para absorver o dano com Fortitude e resistir ao Rotshreck com Coragem.*

••• O Último a Cair

Este nível de Fortitude pode ser a salvação de muitos cainitas. Ele tomou este nome justamente pela fama que traz consigo. O cainita é capaz de uma vez por cena, converter sua Fortitude em vitalidade.

Sistema: Gastando um ponto de Força de Vontade e um ponto de sangue, o personagem transforma sua Fortitude atual em vitalidade temporária, podendo ganhar tempo e resistir a mais alguns ataques. A penalidade de dano aplicada ao personagem passa a ser equivalente a como se ele tivesse se recuperado momentâneamente. Este poder dura por uma quantidade de turnos equivalentes ao nível de Fortitude do personagem ou até tomar dano suficiente para sobrepor a Fortitude. Outros níveis podem ser utilizados em conjunto com este. Quando o efeito acabar, o cainita receberá todo o dano de volta. As penalidades adquiridas não são cumulativas, portanto um personagem que estivesse Aleijado (-5) curasse sua vitalidade para Ferido (-1), e o efeito passasse, ainda sim voltaria para Aleijado.

••• Eterna Vigília

Em conjunto com Auspícios, este poder tornou-se responsável por evitar que cainitas possam ser pegos desprevenidos enquanto dormem. Este poder permite o cainita despertar com maior facilidade durante o dia. Para muitos, esta é uma enorme salvação, principalmente em épocas de ataques de caçadores.

Sistema: Eterna Vigília facilita o despertar de um personagem quando estiver durante o dia. A dificuldade para testes de Humanidade / Filosofia do personagem reduzem em dois, embora o vampiro ainda precise normalmente dos testes Percepção + Auspícios para notar perigo. Eterna Vigília permite que, ao custo de um ponto de Força de Vontade, o vampiro possa ganhar turnos extras equivalentes ao nível de Fortitude dele durante o dia, antes de refazer a rolagem de Filosofia. O poder não impede o personagem de sofrer das penalidades de dados que possui em relação à luz do dia, embora facilite apenas o despertar.

•••• Reparar a Carne Morta

Alguns acreditam que a razão da dificuldade de se matar cainitas com suas fraquezas é justamente por parte deste poder. Dano agravado sempre foi um medo entre todos e defender-se mínimamente das garras de um Gangrel são maneiras eficazes de se manter vivo. Este efeito permite com que o cainita não precise de descanso para curar dano agravado, embora ainda precise gastar muitos pontos de sangue para se curar.

Sistema: Este poder está sempre em vigor. Isso facilita muito o reparo de danos agravados. A necessidade de Força de Vontade e descanso é dispensada e o jogador precisará gastar apenas 5 pontos de sangue por nível de saúde agravado.

•••• Resistência Compartilhada

Este nível permite com que o personagem "empreste" sua Fortitude atual, embora não consiga emprestá-la com todo o seu poderio e habilidades que sabe utilizar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e dá um gole, para carniçais ou vampiros e depois rola Força de Vontade, dificuldade 7. Vínculos sanguíneos não funcionam com a utilização desse poder. O jogador consegue entregar metade dos seus pontos atuais de Fortitude sem sofrer penalidades. O personagem que beber terá acesso apenas ao primeiro nível de Fortitude, à escolha dele. Os sucessos determinam a quantidade de dias que um personagem consegue manter seu poder.

••••• Mestre da Resistência

Mestres da Fortitude conseguem controlar sua rigidez sem mover grandes forças internas. Este poder permite vampiros não esforçarem-se tanto ao utilizar sua fortitude.

Sistema: Este poder é um refinamento de Pele de Pedra. Ele permite com que o vampiro possa utilizar Fortitude gastando apenas metade dos pontos de sangue. Isto é, um personagem com Fortitude 4, que estivesse utilizando Pele de Pedra gastaria apenas dois pontos de sangue ao invés de quatro (arredondado para baixo).

••••• Alabastarda

Este poder é uma defesa muito grande na mão de personagens tão resistentes. Ele permite com que o personagem ignore as penalidades de dano impostas pela vitalidade perdida.

Sistema: Esse poder custa um ponto de sangue para ser ativado e permanece em vigor durante a duração da cena.

••••• Armadura Pessoal

Armadura Pessoal é uma das maneiras mais eficazes de um cainita evitar tanto ataques físicos quando à longa distância, pois a Fortitude devolve o dano recebido para as armas e projéteis disparados contra o cainita. Este poder não cria um "escudo mágico", apenas endurece a pele de forma com que objetos quebrem ao tocá-la.

Sistema: Com o gasto de dois pontos de sangue, o cainita enrijece sua pele de forma que objetos possam quebrar contra ela. Quando sofrer ataques, o jogador deverá rolar Fortitude, dificuldade 7. Se obtiver mais sucessos do que o atacante, a arma se estilhaça assim que tocar no cainita. O vampiro ainda sofre dano normal, se o ataque for bem sucedido, mesmo que a arma se quebre no processo, embora este dano pode ser absorvido. armas mágicas não sofrem deste efeito. Ataques corpo a corpo devolvem o dano pela metade para o personagem que estiver atacando. O poder dura uma cena.

Exemplo: *Num ataque, Claudius acerta Brutus com sua cimitarra. No acerto, Claudius obteve dois sucessos e Brutus obteve três sucessos em sua rolagem de Fortitude, dificuldade 7. A espada de Claudius deverá quebrar, embora o dano ainda deverá ser recebido. Logo, Claudius rolará Força + dano de sua cimitarra e Brutus deverá absorver o dano normalmente. Após a rolagem e absorção do dano, a espada se estilhaça.*

••••• • A Maldição de Laurel

Esta é uma aplicação incomum da Fortitude. Esse poder permite que um personagem que tenha sido estacado com sucesso reestruture lentamente seu próprio coração em torno da estaca, para que ele pare de paralisar o personagem.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e rola Vigor + Sobrevivência (dificuldade 9). O número de sucessos determina a rapidez com que a aposta pode ser negada, de acordo com o gráfico abaixo. Cada uso desse poder afeta uma única aposta. Em uma falhada, o jogador pode gastar outra Força de Vontade e rolar novamente, mas ele não pode combinar sucessos de várias jogadas. Somente o rolo com mais sucessos se aplica. Em uma falha, o vampiro pode não tentar neutralizar a estaca novamente.

Sucesso	Neutralização
1 Sucesso	Um mês
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Imediato

O poder apenas remove a estaca do coração, não do corpo. Ele permanecerá preso na carne morta do personagem até ser removido, um processo que causa dois níveis de saúde de dano agravado

••••• • Aegis

Aegis é uma das salvações dos cainitas anciões, transformando-os em verdadeiros corpos indestrutíveis, difíceis de se romper. Este poder permite que você ignore completamente uma fonte de dano, protegendo-se contra todos os efeitos, com exceção de fogo, luz do sol e Fé Verdadeira.

Sistema: Aegis requer três pontos de sangue para a ativação. Quando receber uma fonte de dano, o jogador pode escolher ignorá-la completamente. Martelos, espadas, flechas, até o mais perigoso veneno de um Assamita poderia ser neutralizado naquele turno. O poder só pode ser utilizado uma vez por cena. Além de tudo, Aegis não pode ser combinado com qualquer outro efeito de Fortitude.

Exemplo: *Altair ataca Belonte com sua espada. No dano, Altair rolou Força 4 + 3 sucessos automáticos de Potência + 4d10 agravado, pois sua espada estava com veneno infligido por Quietus. No total, Altair conseguiu 10 de dano agravado, o que levaria Belonte à morte final. Para não ser destruído, Belonte gastou três pontos de sangue na ativação deste poder e pôde ignorar completamente os efeitos do dano causado pela espada.*

••••• •• Pele de Metal

Neste glorioso nível de Fortitude, a pele do personagem torna-se Aço, tanto em resitência quando em durabilidade. O personagem pode tocar metais quentes sem sofrer qualquer machucado e suas mãos e pernas são como martelos de guerra.

Sistema: Gastando dois pontos de sangue, o personagem ativará Pele de Metal por uma cena. Fora de situações de com combate, o personagem não sofrerá danos de quaisquer eventos mundanos, como temperaturas, lâminas ou impactos. O fogo

ainda o afetará, mas o mesmo pode forjar metais amolecidos com as próprias mãos. Seus ataques desarmados causam dano contuso igual a Força + Fortitude. Por último, o personagem pode bloquear quaisquer ataques Contusos, Letais ou Agravados com as próprias mãos.

••••• •• Adamantino

Adamantino Funciona como uma versão mais potente da Armadura Pessoal. Diferentemente de Armadura Pessoal, este poder realmente cria uma aura imperceptível de proteção que impede com que o dano seja aplicado ao cainita.

Sistema: Este poder imita os efeitos da Armadura Pessoal, exceto que o vampiro que usa não leva dano de ataques que se quebram em sua pele e armas mágicas quebram normalmente, como se fossem armas comuns.

Exemplo: *Na mesma situação Armadura Pessoal, se Brutus tivesse Adamantino, a arma se estilhaçaria antes mesmo do dano ser aplicado. Logo, Brutus não tomaria dano algum.*

Metamorfose

Esta Disciplina permite que o vampiro manipule sua forma física. Alguns Membros vêem este poder como uma conexão aguçada com o mundo natural, enquanto outros o vêem como uma ampliação da marca de Caim. Qualquer que seja sua base, os vampiros que desenvolvem esta Disciplina podem criar garras bestiais, assumir a forma de lobos e morcegos, transformar-se em névoa ou se fundirem com a terra.

Normalmente, os vampiros podem usar outras Disciplinas enquanto transformados. Membros em forma de lobo ainda podem ler auras e se comunicar com outros animais. Contudo, existem algumas situações onde o narrador pode decidir que certa Disciplina não pode ser utilizada em situações específicas. As roupas do vampiro e seus objetos pessoais se transformam juntamente com o vampiro, (presumivelmente absorvido dentro de sua própria substância), embora a armadura não ofereça qualquer benefício enquanto transformado.

Os vampiros não podem mudar ou transformar objetos grandes ou outros seres. Metamorfose é uma expressão pessoal de poder. Um Membro que tenha sido empalado (estando sua alma presa dentro de seu corpo) não pode se transformar. No entanto, alguns vampiros acreditam que aqueles que dominam os mais altos níveis de Metamorfose pode negar essa limitação.

• Olhos da Besta

O vampiro vê perfeitamente bem na completa escuridão, não necessitando de uma fonte de luz para perceber detalhes mesmo no porão mais escuro ou caverna. A Besta do vampiro é evidente em seus olhos vermelhos, uma visão que perturbaria a maioria dos mortais. Vampiros neófitos estão sujeitos às mesmas covardias.

Sistema: O personagem deve declarar seu desejo de evocar os Olhos. Nenhum teste é necessário, mas a mudança requer um turno completo para ser concluído. Embora manifestando os olhos, o personagem sofre uma dificuldade de +1 para todos os testes sociais com mortais. Um vampiro sem este poder que esteja imerso em total escuridão sofre as penalidades de combate às cegas.

• Armazenamento

Este nível transforma-se na salvação de muitos cainitas em tempos de seca ou viagens exaustivas. Ele permite com que o cainita retenha sangue dentro de seu corpo durante um tempo sem prejudicar-se ou forçar seu corpo a expelir a vitae extra guardada. embora o cainita adquira um aspecto de pele rosada, embora o aroma ou odor de sangue não seja perceptível a menos que para usuários de Auspícios.

Sistema: Quando o cainita alimentar-se, ele preencherá uma reserva extra de sangue. Rolando Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7), cada sucesso permite com que o cainita armazene um ponto extra de vitae. Se não for utilizada para ativação de outros efeitos, esta vitae ficará por um mês dentro do corpo do personagem, embora ele possa utilizar com o passar dos dias ao despertar. Vampiros com este poder podem definir a ordem de utilização, se vão gastar os pontos da reserva extra ou de sua reserva natural de sangue.

•• Garras da Besta

As unhas do vampiro se transformam em longas garras bestiais. Estas garras são perversamente afiadas, capazes de rasgar a carne com facilidade e até mesmo esculpir pedra e metal com pouca dificuldade.

Sistema: Opersonagem gasta um ponto de sangue para fazer com que suas garras cresçam. Normalmente, ela podem crescer nos pés ou mãos. A transformação é reflexiva e dura por uma cena. As garras garantem Força +1 de dano agravado. O personagem ganha +2 dados de bônus para testes relacionados

à escalada.

•• Resistência do Urso

Durante longas viagens, cainitas adaptaram-se das melhores maneiras para resistir aos danos causados por quaisquer fontes, mundanas ou sobrenaturais. Membros viajantes utilizam tanto este poder quanto Armazenamento com frequência.

Sistema: Com o gasto de um ponto de sangue, o personagem adquire uma resistência inata às fraquezas naturais. Efeitos de cansaço são completamente inúteis contra o vampiro não importa a distância ou desafio que percorra, testes de Frenesi têm dificuldade reduzida em dois pontos e a dificuldade para absorção de dano de qualquer tipo reduz em um.

••• Fusão com a Terra

Cainitas com este poder podem fundir-se na terra, entrando em um estado de êxtase como o do torpor, onde eles permanecem vagamente cientes do ambiente acima deles, embora muitas vezes o sono pareça mais importante do que o mundo exterior no momento. Ele consegue proteger-se do sol e de outras fontes mundanas de dano. Ou até mesmo esconder-se de perseguições.

Sistema: Para entrar no solo, o vampiro gasta um turno unindo sua carne à terra ou lama. No final do turno consegue moldar-se, embora possa gastar o ponto de sangue para o efeito acontecer instantâneamente. Se houver perigo na proximidade do vampiro enquanto ele dorme, o jogador rola sua classificação de Filosofia (dificuldade 6) para tirá-lo de seu estado e surgir da terra.

Perturbar o solo onde o Amaldiçoado dorme é difícil e perigoso. O ato requer um teste de Força 5 utilizando a tabela de Feitos de Força para interromper o vínculo do cainita com a terra. Pior ainda, quando o adormecido se deloca, ele é forçado a sair de seu êxtase totalmente desperta e com raiva. Sempre zangado. São em momentos como este que Gangrels podem entrar em frenesi com facilidade.

••• Adaptabilidade

O corpo do seu personagem pode mudar de maneira sutil e rápida para desviar as irritações e ameaças de seu ambiente imediato. Ela pode adaptar seus sentidos para vencer com diferenças e ausências.

Sistema: Gaste um ponto de sangue para ativar a Adaptabilidade. A transformação leva um turno para ser concluída. Além da luz solar e do fogo, ela mal sofre

danos ao meio ambiente, nem sofre penalidades ambientais. Os testes para resistir a danos causados por temperaturas extremas, quedas e desastres naturais diminuem para dificuldade 6. Em conjunto com Resistência do Urso, personagens com este poder tornam-se quase imunes ao meio ambiente em que vivem.

•••• Forma da Besta

Este poder é uma das maiores junções que um vampiro pode ter com outras formas e estados da natureza. Com ele, o cainita é capaz de transformar-se num animal de sua preferência, levando apenas alguns turnos para isto e conseguindo replicar de melhor maneira os benefícios que cada animal traz.

Sistema: Mudar de forma leva três turnos completos e custa um ponto de sangue. O vampiro pode reduzir esse tempo gastando pontos de sangue adicionais para reduzir o processo em um turno por ponto, a uma mudança reflexiva potencial mínima com quatro pontos de sangue. Ele permanece nesta forma até o próximo crepúsculo, a menos que opte por deixar a forma.

Um vampiro pode usar qualquer Disciplina em forma animal que ele possua e tenha a capacidade física para praticar. Por exemplo, rituais de Necromancia complicados seriam impossíveis para um lobo, e comandos de Dominação seriam impossíveis de entregar como um morcego. O vampiro ganha benefícios comuns à forma animal que assume.

Em forma de lobo, dentes do vampiro e garras infligem Força + 1 de dano agravado, e pode correr com o dobro de sua velocidade, as dificuldades de todos os testes de Percepção são reduzidas em dois. Na forma de morcego, a Força do vampiro é reduzida a 1, mas ele pode voar a velocidades de até 20 quilômetros por hora, dificuldades para todos os testes de audição com base em Percepção são reduzidas em três, e ataques feitos contra ele tem +2 na dificuldade devido ao seu pequeno tamanho. O narrador pode permitir ao jogador que assuma uma forma animal diferente, mas deve estabelecer com ele as habilidades naturais que vai conceder ao personagem.

•••• Enxame de Insetos

Ao ativar este poder, o cainita se dissolve em um enxame de pequenas criaturas, como lacraias, ratos, baratas ou escorpiões. Este poder é comumente utilizado com insetos. As criaturas permanecem sob o controle do vampiro, e ele pode dirigi-las em uníssono ou como indivíduos.

Sistema: O jogador pode se dispersar em quantas criaturas ele tiver pontos de sangue, com cada criatura carregando aquele ponto de sangue; ele pode escolher formar menos criaturas, caso em que os pontos de sangue são divididos tão uniformemente quanto possível entre eles. As criaturas podem agir em conjunto, ou individualmente seguir um plano simples, como "espalhar e ocultar". O personagem poderá prestar atenção a apenas uma criatura componente por vez. Por exemplo, ele pode ouvir uma conversa usando o corpo de um rato, enquanto orienta dezenas de outros a continuar se movendo e evitar serem detectados.

Ao usar este poder, cada criatura dentro do enxame de animais deve permanecer a 100 jardas / metros uma da outra. qualquer animal que sair deste raio imediatamente se dissolve em cinzas, e o vampiro perde o sangue carregado por aquela criatura. O vampiro pode se reformar de qualquer uma das criaturas do enxame, mas quando ele se reconstrói, todos os animais em um raio de 10 jardas / metros são atraídos de volta para sua substância física. Outros animais (aqueles que estão muito distantes) se dissolvem em cinzas, e o vampiro perde seu sangue.

Enxame de Insetos leva três turnos para fazer efeito e dura até o nascer do sol ou até que o vampiro decida retomar sua forma humanóide. Nesse momento, todas as criaturas componentes presentes são reabsorvidas pelo corpo do Gangrel, junto com os pontos de sangue que o animal carregava. Se isso deixar o vampiro com menos de três pontos de sangue, ele deve verificar imediatamente se há frenesi. As criaturas que não se juntam ao corpo do Gangrel podem ser reabsorvidas a qualquer momento, embora se houver apenas uma criatura restante em seu enxame, o Gangrel imediatamente reverte à sua forma física natural. O vampiro deve se reconstruir ao amanhecer. Ele pode escolher qual criatura do enxame será incorporada novamente. Todas as criaturas não reabsorvidas se dissolvem em pequenas pilhas de cinzas e sangue ao amanhecer. O vampiro pode usar as seguintes Disciplinas enquanto estiver nesta forma: Auspícios, Rapidez, Fortitude, Ofuscação e Potência.

••••• Forma da Névoa

Neste ponto, o corpo e a alma do vampiro estão unidos em um propósito, e mesmo se tornar insubstancial é apenas uma questão de desejo. O vampiro pode se tornar uma névoa, movendo-se em um ritmo

acelerado e capaz de deslizar-se por fendas estreitas sob portas, por fendas de flechas e ao longo das bordas mais estreitas. Um vento forte o suficiente pode afastar sua forma de névoa temporariamente, mas ela não pode ser destruída. Ele pode chegar até sua presa, não importa onde ela se esconda.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Gastar um ponto de sangue ativa esse poder. A transformação leva três turnos, embora, como acontece com Forma da Besta, esse tempo pode ser reduzido gastando pontos de sangue adicionais. Um vampiro na forma de névoa pode usar qualquer Disciplina que ele tenha capacidade física para usar. O ataque físico mundano não faz nada com a Forma da Névoa. Assaltantes devem utilizar meios sobrenaturais ou dano agravado para ferir o cainita. Mesmo assim, o fogo e a luz do sol causam um dano a menos no cainita. A névoa também não pode atacar fisicamente nada, incluindo outra em forma de névoa.

••••• Rastreamento Oculto da Morte

Seu personagem pode usar essa aplicação sutil de Metamorfose para subverter uma de suas maiores fraquezas: torpor. Enquanto o vampiro ainda sofre torpor e ainda permanece em grande parte um cadáver imóvel durante um longo sono, ele pode se mover lentamente pelo chão quando ninguém está olhando. Outra variação deste poder é que se o Gangrel estiver em cima da terra, seu corpo é automáticamente enterrado com em Fusão com a Terra enquanto ninguém estiver olhando.

Sistema: Este poder não requer rolagem. Não pode ser usado enquanto algum personagem estiver ciente de seu personagem. O poder só pode ser ativo quando em torpor, o personagem não pode se mover mais do que um metro ou jarda por hora. No caso do personagem fundir-se à terra, o gasto de sangue é automático. Se não houver sangue restante no corpo do personagem, o corpo então rastejará para o local mais seguro possível. O personagem poderá usar Rastreamento Oculto da Morte a qualquer momento em que entrar no torpor, mesmo durante o dia. Ele não anda, nem rasteja adequadamente. Seu corpo fica tenso e retrai como um verme para puxá-lo lentamente a um local seguro.

••••• Purificar a Besta Impalada

Cainitas mais sábios utilizam este poder como a grande desculpa sobre porquê membros do clã Gangrel são tão difíceis de se matar. Este poder permite com que o personagem expulse quaisquer objetos que adentrem seu corpo e que não pertençam a ele, mesmo estacas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e então testa a Força de Vontade atual do personagem (dificuldade 9, se expulsar uma estaca). Um sucesso é suficiente para remover quaisquer objetos estranhos. Ainda sim, para manter outros objetos estranhos dentro, como uma mão de gancho ou um brinco, requer um gasto de Força de Vontade no momento do teste.

••••• • Pele de Mármore

O sangue fornece e o corpo endurece. Quando ela deseja, a pele do ancião se torna uma pedra fina e sólida: fria, suave e incrivelmente difícil de penetrar. O grau em que a pele muda varia de ancião para mais ancião, mas sempre há algum tipo de evidência de que sua pele mudou de natureza. Por exemplo, pode ficar difícil ao toque, sem poros e suave ou com a cor do ônix.

Sistema: Gaste três pontos de sangue. A transformação é reflexiva. Os dados de dano para infligir dano físico ao vampiro são reduzidos pela metade, arredondados para baixo. Fogo, luz solar e outros meios sobrenaturais de dano agravado passam direto pela Pele de Mármore.

••••• • Reversão para a Forma Verdadeira

Com esse poder, o vampiro força uma criatura que muda de forma a retornar à sua verdadeira forma. Os Gangrel mudam de animal para vampiro, os Metamorfos assumem suas formas humanas e outras criaturas encontram sua forma padrão com um simples toque. Dizem que este poder foi criado pelos Gangrel como garantia de que algum Tzimisce não iria tentar destruí-los com a Forma Zulo.

Sistema: O vampiro deve tocar a carne da vítima. Isso pode ser feito como parte de um ataque. Gaste um ponto de Força de Vontade e role Manipulação + Empatia com Animais em uma dificuldade igual aos pontos atuais de Força de Vontade da vítima. O sucesso força a vítima a voltar para sua verdadeira forma e a mantê-la essa forma padrão por um turno. Sucessos adicionais adicionam turnos adicionais onde a criatura recebe suas habilidades de mudança de forma.

••••• •• Forma da Besta Verdadeira

A forma do ancião transmuta-se mais uma vez, mas não apenas no animal que ele se tornou. Agora, ele se torna uma grande fera, em algum lugar entre sua própria forma perigosa e uma versão humanóide gigante da fera pela qual ela tem maior afinidade. Grandes homens-corvos alados, uma mulher-lobo furiosa ou uma horda de ratos do tamanho e formato de um gigante de três metros de altura são possíveis.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue para iniciar essa alteração. Leva três turnos, mas um jogador pode reduzir esse tempo como em Metamorfose 4. O vampiro pode permanecer nesta forma terrível até o próximo nascer do sol, ou até que ela escolha voltar à sua forma habitual.

Sua nova forma ganha um total de sete pontos extras de atributos físicos, sendo um deles Força, Destreza e Vigor. Os quatro pontos restantes podem ser distribuídos entre quaisquer Atributos Físicos que o jogador desejar. O vampiro causa Força +2 de dano agravado com sua mordida ou garras. Ele ganha um nível de vitalidade adicional (Ferido -2) e sua velocidade de corrida é dobrada. Seus sentidos são sobrenaturalmente afiados. Supõe-se que ele tenha os Olhos da Besta ativos e, além disso, ganha os benefícios dos Sentidos Aguçados enquanto estiver nesta forma.

Existem desvantagens naturais e lógicas, sendo uma fera gigante. A critério do narrador, as rolagens sociais podem ser fortemente penalizadas ou falhar automaticamente. Todas as dificuldades para resistir ao frenesi enquanto nesta forma aumentam em dois, e a Força de Vontade não pode ser gasta para reduzir ou resistir ao frenesi.

••••• •• Forma Espectral

O corpo do vampiro é tão completamente controlado que ela pode parecer ser ela mesma e, no entanto, não tem substância alguma. Depois de usar o Corpo Espectral, ele se comporta da mesma forma que a Forma da Névoa, apenas com benefícios adicionais. O vampiro pode simplesmente atravessar paredes, afundar no chão e se mover da maneira que quiser.

Sistema: O poder requer um gasto de três pontos de sangue e é instantâneo. Um ancião vampiro pode ir de substancial a insubstancial, em um instante. Ele não pode interagir fisicamente com nenhum objeto. O personagem ignora a gravidade e se move em qualquer direção que desejar, o mais rápido que poderia andar ou correr normalmente.

Os danos de qualquer meio físico são anulados, e seus dados de absorção por resistir ao fogo e à luz do sol são dobrados. Se puder permanecer acordado, parecerá pálido e quase fantasmagórico se vista ao sol pelo tempo que puder resistir aos raios solares.

Mytherceria

Tão ambíguo e misterioso quanto a estranha mistura de magia fae e vitae que é o sangue do Kiasyd, Mytherceria simultaneamente obscurece e revela a verdade. Esta Disciplina raramente é ensinada a não-Kiasyd, pois os esquisitões Kiasyd precisam de todas as vantagens que puderem obter para sobreviver.

• Folderol

A própria existência do Kiasyd é uma mentira, tornando-a hiperconsciente das mentiras contadas por outros. Sempre que alguém deliberadamente conta uma mentira, o corpo do Kiasyd reage a ela de uma maneira única, fazendo com que a vítima sinta um sangramento dos olhos ou ouvidos ao contar uma mentira, enquanto os olhos de outro Kiasyd brilham de maneira incomum.

Sistema: O Kiasyd sabe quando um alvo está mentindo deliberadamente. Nenhum teste ou gasto é necessário, mas o personagem deve ativá-lo expressamente, o que pode ser feito com uma ação de turno. Este poder não fornece nenhuma visão sobre o que a verdade pode ser. A vítima, se mortal, sente o sangue escorrer por algum orifício. Os olhos do Kiasyd podem tornar-se um pouco mais chamativos.

•• Visão Feérica

O Kiasyd é uma criatura nascida de dois mundos, e isso permite que ele destaque aqueles que compartilham uma herança semelhante à dela. Ele também pode reconhecer a magia baseada na vida, embora não as Discplinas. Esta habilidade funciona de maneira diferente para cada Kiasyd: para alguns, as Fae podem ter cheiro de maçãs, enquanto para outros a magia pode lembrar chamas brilhantes.

Sistema: O Kiasyd vê fadas e outros mortais tocados por fadas pelo que são, sem necessidade de teste. Além disso, ela pode detectar magia que não provém de fantasmas ou mortos-vivos, incluindo magos, lobisomens e outras fontes naturalmente. Diferente de Auspícios 2 - Sentido Espiritual, com este poder, o Kiasyd sabe e sente o que é quele tipo de emanação que está sentindo. Ele pode reconhecer esses fenômenos pelo que realmente são, desde que tenha visto efeitos semelhantes antes. Logo, se um mago estiver realizando a magia, então o Kiasyd en-

tende que aquilo é Mágicka. Se um Lupino estiver utilizando suas habilidades, o Kiasyd sentirá a Gnose fluindo pelo Lobisomem.

••• Absorção de Aura

Muitas lendas falam de fae se alimentando de emoções. Batendo subconscientemente em sua herança tocada por fae, o Kiasyd pode absorver emoções e impressões de objetos e lugares, permitindo que ela as reviva enquanto as ingere. Ela toca o objeto e remove sua identidade.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Empatia, com uma dificuldade determinada pelo narrador com base na idade das impressões e na força mental e espiritual da pessoa que as deixou. Uma imagem de tipo de cena e um aspecto da identidade da pessoa (Natureza, Comportamento, aura, nome, sexo ou idade) são revelados para cada sucesso obtido no teste. Os usos subsequentes de Absorção de Aura ou Toque do Espírito no mesmo objeto têm seus sucessos penalizados com os primeiros sucessos do Kiasyd.

•••• Proteção Feérica

Externalizando confusão emocional, o Kiasyd cria uma proteção que desorienta e confunde qualquer um que a veja. Ele pode inscrever tal proteção em um objeto, local ou pessoa. A Proteção Feérica pode ser percebida por outro Kiasyd apenas. Auspícios não identifica a verdadeira fonte deste poder.

Sistema: O vampiro inscreve um símbolo de proteção em um local visível e o jogador testa Inteligência + Ofícios ou Empatia (dificuldade 7 para objetos inanimados ou a Força de Vontade atual do alvo +2, a um máximo de 9). Qualquer um que entrar na área protegida ou tocar o objeto protegido perde dois dados de suas paradas de dados de Inteligência enquanto ele mantiver contato ou proximidade com a proteção.

Além disso, qualquer um que veja a proteção fica desorientado, a menos que tenha sucesso em um teste de Raciocínio + Investigação (dificuldade 8). O Kiasyd é imune às suas próprias proteções. A proteção dura por um período indicado pelo número de sucessos no teste de Kiasyd.

Sucessos	**Duração**
1 Sucessos	Uma hora
2 Sucessoss	Uma noite
3 Sucessoss	Uma semana
4 Sucessoss	Um mês
5 Sucessoss	Um ano

••••• O Enigma da Esfinge

O Kiasyd invoca o mistério de sua existência para criar um enigma para sua vítima que consumirá completamente sua atenção. A vítima está tão focada em resolver o enigma sozinha que exclui qualquer pessoa que tente lhe dizer a resposta.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade atual da vítima). Depois de um teste bem-sucedido, a vítima não pode fazer nada além de sentar e refletir sobre o enigma até que acumule três vezes os sucessos do Kiasyd.

O alvo testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8, mais ou menos o número de Perturbações que a vítima possui, a critério do narrador). Ele faz esse teste assim que o enigma lhe é contado e, a seguir, uma vez por hora, até obter sucessos suficientes. Se a vítima falhar em um teste para resolver o Enigma, ela sofre um nível de dano letal conforme o enigma místico destrói seu corpo e perde todos os sucessos do total acumulado. Este dano não pode ser curado até que o enigma seja resolvido. O Kiasyd pode acabar com esse transe dizendo à vítima a resposta, mas ninguém mais pode.

••••• • Roubar a Mente

Este poder garante ao Kiasyd a capacidade de roubar a mente de alguém. A vítima de Roubar a Mente perde suas memórias e todo o conhecimento que acumulou. Os ganhos dessas memórias para o Kiasyd duram um curto período de tempo e, geralmente, usa esse tempo para inscrevê-las antes que se revirtam para o proprietário original, assumindo que o cainita permite que isto aconteça.

Sistema: O jogador escolhe um alvo mortal ou sobrenatural e testa Percepção + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo). Enquanto o Kiasyd tenha "roubado" a mente do sujeito, mantém a sua própria consciência, mas tem acesso completo a todos os pensamentos do sujeito e memórias.

Os sujeitos não têm conhecimento de que foram afetados desta maneira, apesar de que qualquer tentativas para prejudicá-los faz voltar a sua inteligência imediatamente. Mortais não têm acesso a seus conhecimentos enquanto este poder está ativo, mas a maioria dos Talentos e Competências (aqueles que trabalham em memória muscular) ainda estão presentes. O narrador pode precisar de descrição

quanto a quais Habilidades são perdidas. Aqueles que são vítimas deste poder por longos períodos de tempo, podem morrer de fome, embora vão comer a comida que lhes for apresentada. O número de sucessos determina a duração do efeito, embora o Kiasyd pode retornar a mente do sujeito em qualquer momento antes de este período terminar. Se a vítima morrer antes do retorno das memórias, o Excêntrico as mantém. Se o Kiasyd matar o alvo para ficar com suas memórias, o personagem pode precisar testar degeneração, dependendo de que Filosofia segue.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	10 minutos
2 Sucessos	Uma hora
3 Sucessos	Uma noite
4 Sucessos	Uma semana
5 Sucessos	Um mês

••••• •• Absorver a Mente

Esse poder, similar ao Roubar a Mente, permite que o vampiro absorva as Habilidades de sua vítima. Estas características são transferidas permanentemente, a vítima perde o conhecimento, e o Membro ganha ele. Absorver a Mente é um poder extremamente invasivo e insidioso, e, felizmente, apenas um punhado de vampiros no mundo sabe disso.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade atual do alvo). Normalmente, alvos deste poder podem resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade atual do Kiasyd). A diferença entre os dois determina o efeito. Se o alvo obtêm mais sucessos, ele resiste completamente e o Kiasyd nunca mais poderá usar Absorver a Mente na mesma vítima. Se bem sucedido, O Kiasyd, pode selecionar uma combinação de Habilidades para sua satisfação.

Tomando alguns dos pontos de Habilidade de uma vítima pode deixar um restante. O Kiasyd não precisa tomar todos os pontos de um sujeito em uma determinada capacidade. Por exemplo, um personagem com três pontos em Ocultismo, de quem o Kiasyd rouba um, mantém o Ocultismo em 2. Se o Kiasyd tem mais pontos ou equivalentes em uma dada capacidade, estes pontos não servem para aumentar a sua própria classificação. No exemplo anterior, o Kiasyd não aumentaria sua classificação de Ocultismo se já tivesse uma classificação de um ou mais, como tomou só um ponto. Se o Kiasyd falhar em uma tentativa de usar este poder em um alvo, sem tentativa subsequente pode fazê-la sobre o alvo após um ano e um dia.

Em todos os casos, o máximo que o Kiasyd pode aumentar em uma Habilidade será equivalente ao nível que o alvo tem nessa capacidade, por isso, se a vítima tem apenas um ponto em Direito e o Kiasyd recebe um ponto, não pode ganhar 2 pontos em Direito. Restrições geracionais se aplicam: Um Kiasyd de Sexta Geração pode ter um máximo de sete pontos em uma Habilidade, por exemplo. Todas as perdas das capacidades por parte da vítima são permanentes, embora possam ser devolvidas a seus níveis originais através de gasto de ponto experiência.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	Furta 1 ponto.
2 Sucessos	Furta 2 pontos em uma Habilidade.
3 Sucessos	Furta 3 pontos em até duas Habilidades.
4 Sucessos	Furta 4 pontos em até três Habilidades.
5 Sucessos	Furta 5 pontos em até quatro Habilidades.

Ofuscação

Ofuscação baseia-se em ocultar-se dos olhos, fazendo com que as pessoas evitem olhar para onde ele está se escondendo ou apareça de forma diferente à vista das pessoa. No caso dos vampiros que dominaram a Ofuscação, essa paranóia é justificada. Enquanto o mal pode ser discutível, Ofuscação faz com que um vampiro talentoso possa estar à espreita na escuridão pronto para atacar ou fugir a qualquer momento. O cainita deve estar por perto para fazer isso, não mais do que cinco metros por pontos de Raciocínio + Furtividade de suas possíveis vítimas.

A maioria dos mortais, mesmo aqueles treinados em Acuidade, não conseguem vislumbrar pelo engano de Ofuscação. Alguns indivíduos únicos podem ser capazes de ver através dessas mentiras. Crianças, cavalos, cães, alguns gatos e pouquíssimos visionários religiosos não são afetados pela Ofuscação, mas isso fica a critério do narrador.

Cainitas com a Disciplina de Auspícios podem ser capazes de perfurar a Ofuscação de um Cainita. Para mais informações, consulte Auspícios na pág. 156. A maioria dos poderes de Ofuscação duram uma cena uma vez ativados, a menos que sejam eliminados pelo Cainita. Eles não precisam de nenhuma concentração especial para sustentar, uma vez criados.

• Silêncio da Morte

Com esse entendimento rudimentar, o Cainita pode fazer as coisas ao seu redor desaparecerem até o silêncio, embora os sons de além da vizinhança sejam filtrados, qualquer coisa na área imediata se desvanece no nada. Na maioria dos casos, esse nimbo se move com o Silêncio da Morte.

Sistema: Não há rolagem. O poder cria uma zona de silêncio absoluto ao redor do personagem, com um raio máximo de 20 pés / 7 metros. Nenhum som ocorre dentro desta zona, embora os sons originados fora da área de efeito possam ser ouvidos por qualquer pessoa nela. Além disso, se o jogador gasta dois pontos de sangue e o personagem gasta cinco turnos em concentração em uma sala ou recinto, o silêncio permanece nele depois que o personagem sai da sala e dura até que ela deseje que acabe. Um personagem não pode criar mais de uma zona de silêncio, então se ela deseja usar o Silêncio da Morte em si mesma (ou amaldiçoar outra sala), a zona na primeira sala desaparece automaticamente.

• Manto de Sombras

Neste nível, o vampiro precisa confiar nas sombras próximas e coberturas para ajudá-lo a esconder sua presença. Ele se posiciona em um lugar sombrio e isolado e se mantém oculto à visão normal. O vampiro permanece desapercebido enquanto estiver em silêncio, parado, sob algum tipo de cobertura (cortina, arbusto, armação de porta, ruela) e longe da iluminação direta. A ocultação do imortal desaparece se ele se mover, atacar ou se colocar sob luz direta. Além disso, a ilusão do vampiro não consegue tolerar uma observação concentrada sem se desfazer.

Sistema: Nenhum teste é necessário desde que o personagem cumpra os critérios descritos acima. Enquanto permanece quieto e imóvel, quase ninguém, a não ser outro Membro com um nível maior de Auspícios o suficiente vai vê-lo.

•• Presença Invisível

Com a experiência, o vampiro pode se mover sem ser visto. As sombras parecem se mover para cobri-lo e os outros automaticamente evitam o seu olhar conforme ele passa. As pessoas inconscientemente se movem evitando o contato com a criatura oculta, aqueles com vontades fracas podem até correr da área com medo não reconhecido. O vampiro permanece ignorado indefinidamente, a menos que alguém deliberadamente o procure ou que ele inadvertidamente se revele. Como o vampiro mantém sua substância física, ele precisa ser cuidadoso para evitar o contato com qualquer coisa que possa revelar sua presença (derrubar um vaso, esbarrar em alguém). Mesmo um sussurro ou o arranhar de sapatos no chão pode ser o suficiente para romper o encanto.

Sistema: Nenhum teste é necessário para que personagem use este poder a não ser que ele fale, ataque ou de alguma forma atraia atenção sobre si mesmo. O narrador deve pedir um teste de Raciocínio + Furtividade em quaisquer circunstâncias que possam fazer com que o personagem revele a si mesmo. A dificuldade da jogada depende da situação, pisar em um assoalho que range pode ser 5, enquanto andar por uma grande poça d'água pode ser 9. Outras ações podem exigir um certo número de sucessos. Falar baixo sem revelar sua posição, por exemplo, exige pelo menos três sucessos.

Em caso de sucesso, o vampiro, toda a roupa, e objetos que poderiam caber em um bolso são ocultados. Algumas coisas estão além do poder da Presença Invisível. Apesar de um vampiro estar invisível, ao falar através de uma janela, gritar histericamente ou jogar alguém através de um aposento, ele certamente se tornará visível. Os espectadores rompem o estado de fuga que lhes foi imposto pela Ofuscação. Ainda pior, cada espectador pode testar Raciocínio + Acuidade (dificuldade 7) e se bem sucedidos, a névoa mental clareia totalmente, fazendo com que estes indivíduos se lembrem de cada movimento que o personagem realizou até aquele momento, como se ele estivesse visível durante todo o tempo.

••• Máscara das Mil Faces

O vampiro pode influenciar a percepção dos outros, fazendo-os ver um rosto diferente do dele. Apesar da forma física do Membro não mudar, qualquer observador que não pode perceber a verdade, vê quem quer que o vampiro queira que ele veja.

O vampiro precisa ter uma ideia firme do semblante que ele quer projetar. A primeira coisa a ser decidida é se ele deseja criar uma face imaginária ou se ele quer sobrepor a imagem de uma outra pessoa. Características fabricadas são frequentemente mais difíceis de compor em proporções acreditáveis, mas tais disfarces são mais facilmente mantidos do que os que personificam outras pessoas. Obviamente, as coisas se tornam mais simples se o Membro empresta a face mas não se importa com a personalidade.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Performance (dificuldade 7) para determinar quão bem ele cria o disfarce. Se o personagem tentar personificar alguém, ele precisa dar uma boa olhada no alvo antes de criar a máscara. O narrador pode aumentar a

dificuldade se o personagem só tiver um vislumbre. O quadro abaixo lista o grau de sucesso na fabricação de outras aparências. Realmente, posar como outra pessoa tem seus próprios problemas.

Os vampiros que desejam mascarar-se como uma pessoa mais atraente que ele, deve gastar pontos de sangue adicionais igual à diferença entre o nível de Aparência do vampiro e a Aparência da máscara (o que significa que vampiros mais jovens podem precisar de mais tempo, a fim de gastar o sangue necessário).

Sucessos	**Resultado**
1 Sucesso	O vampiro mantém a mesma altura e constituição, com algumas pequenas alterações nas características básicas. Um Nosferam pode se assemelhar com um mortal normal, apesar de feio.
2 Sucessos	A ilusão não se parece com o alvo. As pessoas não o reconhecem facilmente ou concordam sobre sua aparência.
3 Sucessos	Ele aparenta o que quer aparentar.
4 Sucessos	Transformação completa, incluindo gestos, maneirismos, aparência e voz.
5 Sucessos	Alteração profunda (pode se parecer com um membro do sexo oposto, de idade vastamente diferente, com extremas diferenças de tamanho).

Realmente, posar como outra pessoa tem seus próprios problemas. O personagem deve saber pelo menos algumas informações básicas sobre o indivíduo; ilusões especialmente difíceis (enganar um amante ou amigo íntimo) requerem pelo menos alguma familiaridade com o alvo se a tentativa pretende ser bem sucedida.

••• Arma Invisível

Este poder pode ser uma arma poderosa para um assassino ou um ladrão. Armas Invisível dá ao vampiro a capacidade de esconder suas armas sem atrair atenção, mesmo que ele estivesse andando com uma espada em mãos. O poder também auxilia a acertar

um alvo sem com que ele veja a direção do ataque realizado.

Sistema: O personagem escolhe uma arma e rola Manipulação + Armas Brancas (dificuldade 7), o poder durará 1 hora por sucesso. A arma ficará ofuscada e invisível para qualquer um que não possua Auspícios superior ao do vampiro. Personagens com Auspícios equivalente ao nível de Ofuscação estão sujeitos às regras de Ver o Invisível.

Ao atacar alguém, então a vítima não verá a direção do ataque. Se por algum motivo alguém tiver motivo para suspeitar, como uma aproximação suspeita, ele poderá tentar realizar uma ação defensiva, como esquiva ou defesa com +3 de dificuldade. Qualquer ataque quebrará a invisibilidade da arma. Outros verão as mãos do vampiro vazias. O gasto de Força de Vontade se faz necessário para mantê-la oculta. O poder também funciona com arcos e bestas, ofuscando os projéteis também, o mesmo vale para armas de arremesso. Não é possível ofuscar a arma depois que todos a perceberem.

Apesar do nome, o poder pode ser usado para qualquer coisa que o vampiro tenha nas mãos. Isto pode ser uma ferramenta muito eficiente para um ladrão. Quando não estiver utilizando armas, a ativação do poder será por Manipulação + Furtividade ou Manha.

•••• Desaparecer do Olho da Mente

Esta expressão potente de Ofuscação permite que o vampiro desapareça na vista de todos. Tão profundo é este desaparecimento que o imortal pode desaparecer, mesmo se estiver diretamente na frente de alguém. Enquanto o desaparecimento em si é bastante sutil, o seu impacto naqueles que o vêem não é. A maioria dos mortais se apavora e foge como resultado. Indivíduos de vontade muita fraca varrem a memória do Membro de suas mentes. Apesar de outros vampiros não serem abalados tão facilmente, mesmo os Membros podem ficar momentaneamente surpresos pelo desaparecimento súbito.

Sistema: O jogador testa Carisma + Furtividade, a dificuldade é igual a Raciocínio + Prontidão do alvo (use o maior total no caso de um grupo, se o personagem desaparecer na frente de uma multidão). Com três ou menos sucessos, o personagem esmaece mas não desaparece, tornando-se uma figura indistinta e fantasmagórica. Com mais de três, desaparece completamente. Se o jogador marcar mais sucessos que o nível de um observador em Força de Vontade, a pessoa se esquece que o vampiro esteve lá.

Rastrear o personagem com precisão enquanto ele aparenta ser um fantasma requer um teste de Percepção + Acuidade ou Prontidão (dificuldade 8). Um sucesso nesta jogada indica que o indivíduo pode interagir normalmente com o vampiro (apesar do imortal parecer com uma forma fantasmagórica profundamente perturbadora). Uma falha resulta em uma penalidade de +2 (máximo de 10) na dificuldade de atuar ou interagir com o vampiro. O narrador pode exigir novos testes de observação se o vampiro se mover para um lugar onde ele seja mais difícil de se ver (andar sob sombras, atravessar por trás de um obstáculo, prosseguir através de uma multidão).

Quando totalmente invisível, o vampiro é tratado como descrito em Presença Invisível, acima. Uma pessoa submetida ao desaparecimento testa Raciocínio + Coragem (dificuldade 9 para mortais e 5 para imortais). Um reste bem sucedido significa que o indivíduo reage imediatamente (contudo, somente depois do vampiro realizar a sua ação do turno). Uma falha indica que a pessoa permanece confusa por dois turnos, enquanto sua mente tenta entender o que experimentou. Personagens com Desaparecer do Olho da Mente podem utilizar o mesmo efeito para ofuscarem as armas utilizadas por Arma Invisível, em Ofuscação 3. Assim, o vampiro mantém-se oculto mesmo após as pessoas terem visto seu ataque.

•••• Aceitação Cega

Quando cainitas utilizam este nível de Ofuscação, eles fazem com que as pessoas ao redor não prestem tanta atenção neles. Esta técnica serve para acabar até certo ponto as repercussões dos atos de seu praticante, fazendo com que tudo pareça bem mais aceitável. Lembre-se que este poder tem seus limites: Enquanto pode-se inventar uma desculpa para carregar uma scorpio em plena rua (com alguma desculpa como "Estou levando para ser fixado"), atirá-la contra um soldado atrairá atenção.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e de Força de Vontade, testando Manipulação + Lábia (dif. 7). Todos os observadores tem que conseguir um número de sucessos maior ou igual num teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8, reduzida para 6 se o observador estiver procurando por atividade suspeita) para perceber as ações do personagem. Isto

deve ser feito pelo tempo suficiente para que a ação não seja mais uma ameaça física e o personagem não tente interagir com o observador.

Ao contrário dos níveis menores de Ofuscação, este permanece efetivo mesmo que o personagem venha a agir de maneira indiscreta. Enquanto estiver usando esta disciplina, o vampiro consegue entrar no senado mesmo sendo um plebeu ou forçar uma fechadura da estalagem em que um patrício está instalado. Ninguém, com exceção dos indivíduos mais perceptivos ou paranoicos se importaria com o fato, e se esqueceria de ter presenciado aquilo, desde que a ação seja classificada como não ameaçadora por quem observar. O narrador é sempre o árbitro final sobre a definição de "não ameaçadora" de qualquer personagem.

••••• Cobrir o Grupo

Neste nível de poder, o vampiro pode estender suas habilidades de ocultação para cobrir toda uma área. O imortal pode usar qualquer poder de Ofuscação sobre pessoas próximas assim como sobre si mesmo, se ele desejar. Qualquer pessoa protegida que comprometa a integridade do disfarce, revela a si mesmo. Além disso, se a pessoa que invocou o poder for revelada, o disfarce de todos desaparece. Este poder é particularmente útil se o vampiro precisa tirar seus acompanhantes de um lugar seguro sem atrair a atenção dos outros.

Sistema: O personagem pode ocultar uma pessoa para cada ponto de Furtividade que ele possuir. Ele pode conferir qualquer poder de Ofuscação, em um dado momento, para todo o grupo. Apesar do poder se estender para todos que estão sob o disfarce do personagem, o jogador só precisa realizar uma única jogada. Cada jogador precisa seguir as exigências descritas sob o poder de Ofuscação relevante para se manter sob seus efeitos. Qualquer um que não seja capaz de cumpri-las perde a proteção do disfarce, mas não revela os outros. Somente se o próprio vampiro cometer algum erro, o dom se desfaz para todos.

••••• Mente Vazia

Um vampiro com este poder é capaz de livrar-se do contato telepático, e suportar facilmente sondas invasivas em sua mente.

Sistema: Este poder é uma grande proteção contra poderes sensoriais. Com o gasto de um ponto de sangue o poder ficará ativo por uma cena. Qualquer tentativa de leitura da mente deve ser primeiro testada por Percepção + Empatia (dificuldade igual ao Raciocínio + Prontidão do personagem com Ofuscação). A utilização poder também permite com que o personagem saiba que estão lendo sua mente e que há alguém em sua cabeça. Alguns vampiros realizam a inevitável combinação de Barreira Mental com este poder para tentar cancelar os sucessos do adversário que estiver tentando influenciar a mente.

Além de tudo, o utilizador de Mente Fazia pode tentar embaralhar seus pensamentos com um teste de Raciocínio + Lábia (dificuldade igual ao Raciocínio + Prontidão de quem estiver em contato telepático). Se passar, então todas as dificuldades para sugestionar, contactar ou ler a mente sobem para 8.

Exemplo: *Lextalions, o Malkaviano está tendando acessar a mente de Callistheu. Se Lextalions falhar no teste de Percepção + Empatia, ele não conseguirá ler a mente. Se Lextalions conseguir passar do teste, Callistheu saberá que há alguém invadindo sua mente. Logo, Callistheu embaralhará seus pensamentos para dificultar a leitura da mente, aumentando as dificuldade de Lexatalions para 8.*

••••• • Ocultamento

O vampiro pode ocultar um objeto inanimado com até o tamanho de uma casa (Ofuscação não pode ser utilizada para ocultar objetos inanimados, sem a utilização deste poder). Se o objeto estiver escondido todo o seu conteúdo também estará. Enquanto Ocultamento estiver em vigor, transeuntes irão contornar o objeto escondido, como se fosse ainda visível, mas se recusam a reconhecer que estão fazendo algum tipo de desvio. Este poder funciona de forma diferente de Arma Invisível, uma vez que o vampiro não precisa portá-lo para ocultá-lo.

Sistema: Para ativar este poder, o personagem deve estar dentro de cerca de 30 pés (aproximadamente 10 metros) do objeto a ser escondido. O poder Ocultamento funciona como Presença Invisível para fins de detecção, assim como a duração e a durabilidade do disfarce. Ocultamento pode ser usado em um cavalo ou carruagem em que o personagem esteja viajando.

••••• • Máscara da Alma

Além de esconder a sua forma, um vampiro que tenha desenvolvido Máscara da Alma é capaz de esconder sua aura. E pode exibir qualquer combinação de cores e tons que desejar, ou pode parecer que não possui qualquer aura. Este poder foi desenvolvido pelos de mais antgos, que alcançaram tal nível de poder através de diablerie.

Sistema: O uso deste poder permite a projeção de

apenas uma aura (ou falta dela). O vampiro escolhe as cores precisas a serem exibidas quando utilizar Máscara da Alma. Se o personagem não tem experiência com o uso de Percepção da Aura, ele não pode escolher uma aura alternativa, como ele não tem idéia do que seria parecido, embora ele ainda possa optar por não exibir nenhuma aura. Máscara da Alma pode ser comprado várias vezes, se desejado, a fim de proporcionar ao vampiro múltiplas alternativas de auras para escolher. A não ser que o jogador estabeleça o contrário, a Máscara de Alma está sempre ativa. Se o personagem comprou Máscara da Alma duas ou mais vezes, seu "padrão" de aura exibido é o primeiro que aprendeu.

••••• •• Fortaleza do Silêncio

Esse poder sutil, mas potente, elimina o vampiro de perturbações indesejadas, permitindo maior clareza de pensamento e maior consciência de si. Os anciãos a empregam como uma maneira de se isolar para recuperar a força mental perdida e elaborar rapidamente planos complexos. Fortaleza do Silêncio também pode ser usada em outros. Quando usado ofensivamente, causa delírio e confusão crescentes ao prender a vítima no tambor ensurdecedor e enlouquecedor de seu próprio sangue que flui em todas as veias e artérias, debilitando até os oponentes mais fortes à beira da loucura.

Sistema: Com o gasto de um ponto de sangue, após a ativação, esse poder inverte os efeitos do Silêncio da Morte, cortando simultaneamente um personagem das distrações externas, enquanto acalma interiormente o ruído de fundo subconsciente periférico e as conversas. A dificuldade de todos os testes baseados em Percepção para personagens meditando em Fortaleza do Silêncio é aumentada em dois. Esse controle focado em seus próprios pensamentos, no entanto, permite que ele revigore sua vontade, rejuvenescendo um ponto de Força de Vontade perdido a cada 15 minutos. Depois que um personagem cessa a meditação e emerge da Fortaleza do Silêncio, a dificuldade de todos os testes envolvendo Atributos Mentais e Força de Vontade diminui em um pelo restante da noite.

Para atingir um oponente com esse poder, o jogador gasta um ponto de sangue e rola Vigor + Ocultismo (dificuldade igual à força de vontade do oponente). O alvo adquire uma Perturbação temporária caso o utilizador do poder tenha um sucesso. Com três ou mais sucessos, essa Perturbação é permanente. A duração da Perturbação ficará pelo resto da noite. Além disto, a quantidade de sucessos tirados em Fortaleza do Silêncio reduz em dados dos Atributos Mentais e da Destreza do alvo, impedindo-o de usar seu potencial completo. Ao sentir tais penalidades, o alvo deste poder pode gastar pontos de Força de Vontade para se recuperar dos efeitos negativos. Um para a penalidade, um para a Perturbação.

••••• •• Véu das Legiões

Similar ao Cobrir o Grupo, este poder foi criado por Nosferatus estrategistas que queriam esconder grandes exércitos. Um cainita proeficiente neste poder pode manter à distância o ocultamento para que não comprometa a integridade do véu. Qualquer indivíduo que comprometam o véu são expostos para a visão.

Sistema: O vampiro pode esconder 10 indivíduos para cada ponto de Furtividade que tiver. Nenhuma rolagem é necessária para criar o véu, mas qualquer um que quiser pode quebra-lo. Sons de movimentos, respirações não o quebram, mas gritar e combater requer que o vampiro faça um teste de Raciocínio + Furtividade para manter o ocultamento. Ele pode escolher se irá aplicar este poder em uma pessoa que quiser sair da área rolando Raciocínio + Furtividade (dificuldade 7). O máximo de distância do véu dependerá da dificuldade de sucessos.

Sucessos	Resultados
1 sucesso	10 metros
2 sucessos	30 metros
3 sucessos	90 metros
4 sucessos	450 metros
5 sucessos	2 quilômetros

Potência

Potência reflete-se na capacidade sobrenatural de um personagem de focalizar sua força de maneiras incrívelmente destrutivas, trazendo destruição completa àqueles que encontrarem com sua fúria. Naturalmente Potência garante dano Contusivo e não Letal. É necessário comprar Barbaridade para garantir dano Letal.

• Pujança

Assim como em Fortitude, a Potência pode ser utilizada de forma sutil e bruta. Pujança é a forma bruta. Este nível de Potência permite com que o personagem utilize sua força para garantir efeitos estrondosos e sobrenaturais com Potência.

Sistema: Pujança reflete efeitos de outras Disciplinas físicas, como Fortitude e Rapidez. O efeito

Potência Tradicional

Se você optou por utilizar a mesma Potência descrita em versões anteriores de vampiro, considere que este poder só varia os níveis a partir do 5. Até o nível 5, Potência está limitada a garantir sucessos automáticos ou adição de dados em Força.

Sistema: Para cada ponto de Potência que o vampiro possui, adicione um dado a todas as paradas de dados baseadas em Força. Gaste um ponto de sangue reflexivamente para transformar esses dados em sucessos automáticos para o turno. No combate corpo a corpo, isso significa sucessos automáticos na jogada de dano.

de Pujança permite que o personagem utilize sua Potência como sucessos automáticos em testes relacionados à Força. Embora, o personagem tenha que gastar um ponto de sangue para cada ponto de potência que desejar utilizar como sucessos automáticos. Pujança dura pela quantidade de turnos equivalentes à Potência do personagem. Como em Rapidez, o vampiro com este poder deve decidir quantos pontos despenderá de sua Potência para causar dano automático.

Exemplo: *Pátroclo possui Potência 3, tendo como primeiro nível Pujança. Quando Pátroclo utilizar sua Potência, ele gastará três pontos de sangue. Sua Potência garantirá em qualquer teste de Força, 3 sucessos automáticos durante três turnos. Depois disto, Pátroclo deverá re-ativar seu poder com o mesmo ou uma quantidade menor de sangue. Se Pátroclo quiser utilizar apenas 2 de Potência, basta gastar 2 pontos de sangue.*

• Poderio Natural

Embora seja mais sutil do que Pujança, Poderio Natural pode ser tão brutal quanto em níveis superiores, uma vez que acrescenta a Potência às rolagens de Força de um vampiro.

Sistema: O efeito deste poder está ativo o tempo todo e não requer gasto de sangue. O personagem ganha uma quantidade de dados equivalentes ao seu nível de Potência para todos os testes envolvendo o Atributo Força.

Exemplo: *Pontius possu Potência 4. Se Pontius precisar fazer qualquer teste de Força, sem o gasto de sangue ele poderá acrescentar naturalmente sua força sobrenatural em rolagens. Isto é, se Pontius possui Força 2, em um teste de Força ele rolará o Atributo Força + Potência, garantindo um total de 6 dados na rolagem. Este poder não garante sucessos automátcos como em Pujança, embora o personagem possa rolar como se fosse sua força natural.*

•• Barbaridade

Barbaridade é a verdadeira razão pelo qual todos devem temer os membros do clã Brujah. Com este nível de poder, as mãos do vampiro se movem através da carne da mesma forma que uma lâmina consegue rasgar os mortais desprotegidos.

Sistema: Um personagem com Brutalidade causa dano letal com seus ataques desarmados. Isto significa que o vampiro danificar escudos ou amassar armaduras, ignorando um nível de armadura a cada dois níveis de Potência. Barbaridade custa três pontos de sangue, embora dure uma cena inteira.

•• A Marca de Vulcan

Alguns consideram esta variação da Potência como algo inputil. Ingorantes são estes. Este poder permite o vampiro concentrar sua força para apertar algo com muita proeza. Ele pode apertar, imprensar, ou empurrar tão forte que pode deixar uma marca de seus dedos ou da mão em qualquer superfície dura incluindo até aço sólido. A utilização de A Marca de Vulcan pode simplesmente servir como uma ameaça, ou pode ser usada, por exemplo, encravar apoios em superfícies perpendiculares afim de escalá-las.

Sistema: A Marca de Vulcan não requer gasto de sangue. Ao encostar suas mãos em alguma superfície ou objeto, o vampiro pode deixar uma marca destrutiva sem muitas dificuldades, a critério do narrador. O narrador deve levar em conta quanta força o vampiro pode dispor, a resistência do material e sua espessura. Se o objeto em questão for fino o suficiente, a critério do narrador, o vampiro pode simplesmente ser capaz de atravessá-lo (no caso de uma parede) ou rasgá-lo (no caso de uma haste ou tubo). Se utilizado para movimentos de escalada, o vampiro duplica os sucessos de Força + Esportes quando o personagem estiver agarrando ou escalando paredes. O mesmo vale quando o vampiro estiver tentando empurrar objetos. Este poder também pode ser utilizado como sucesso automático para feitos de Força como dobrar uma barra de metal ou amassar uma porta resistente.

Embora A Marca de Vulcan não possa ser utilizado para combates, marcar um corpo humano automáticamente causa um de dano contuso, deixando o membro com um aspecto de "carne pisada". Mortais

devem rolar Coragem (dificuldade igual a Força + Intimidação do vampiro). Níveis superiores poderiam quebrar ossos ou destruir membros.

•• Perseguição Incansável

A concentração da Potência não se estende apenas à danos ou destruição. Os vampiros mais inteligentes sabem realmente como usar a Potência ao seu favor e este poder é a clara definição disto. Perseguição Incansável permite com que vampiros possam saltar distâncias incríveis, seja para evitar inimigos, pular de telhados em telhados ou fugir de um local em chamas.

Sistema: Este poder está sempre ativo. Quando saltar, o vampiro duplica sua Potência como sucessos automáticos para quando realizar saltos mesmo quando estiver saltando com Destreza. Após saltar, um teste de Destreza + Esportes deve ser feito para se certificar de que o vampiro pousou em segurança.

Exemplo: *O Nosferatu Barteau está sendo perseguido por um Assamita muito veloz e chegou próximo a um rio extremamente largo. Ele só poderá escapar se saltar o rio, pois sabe que seu caçador não irá atrávessá-lo. Por ter Potência 3, Barteau automáticmente possuí 6 sucessos no teste de salto antes de rolar Força + Esportes para pular o rio.*

••• Objeto Imóvel

Esta é a verdadeira representação de que Potência é a concentração da Força. Usando essa habilidade, o cainita pode resistir a qualquer tentativa de mudá-lo de lugar por telecinesia ou força física. Ele utiliza sua Força física, mantendo-se no lugar apenas com sua vontade.

Sistema: O vampiro gasta um ponto de Força de Vontade. Se estiver em uma superfície sólida, ele não poderá ser movido. Ele pode ser sofrer um encontrão por um soldado ou ser atropelado por uma carroça e não se mover um centímetro, embora ela vá sofrer alguns danos graves. Com este nível, o personagem acrescenta a Força + Potência como sucessos automáticos para se manter parado. As únicas maneiras de movê-lo são por destruir a superfície, utilizar Choque da Terra ou vampiros com maiores níveis de Força ou Potência do que o personagem.

••• Punho dos Titãs

Com este nível de poder, o vampiro pode com facilidade empurrar um oponente ou com um pouco mais de esforço, fazê-lo voar para longe. Este poder pode ser usado como um empurrão "gentil", ou em

combinação com um ataque normal, entretanto é mais fácil concentrar a força quando estiver usando o poder em si.

Sistema: Para fazer um simples empurrão em um oponente, o personagem deve escolher um alvo, possivelmente requerendo um teste de Destreza + Briga para acertá-lo. Então, o jogador rolará Força + Esportes, com a dificuldade igual ao Vigor + Esportes do alvo (descontando a Fortitude, com a dificuldade máxima sendo 9). Cada sucesso, empurra o alvo por um metro/jarda e ele é automaticamente jogado ao chão no fim da ação. Se a vítima atingir a algo (ou alguém), então ela deve tomar o dano de queda equivalente à distância percorrida. O alvo deverá rolar Destreza + Esportes (dificuldade igual a 3 + Potência do atacante) para se manter de pé.

••• Destruir

O vampiro com esta aplicação refinada de Potência sabe exatamente como aplicar sua força mortal para destruir objetos inanimados.

Sistema: Gaste um ponto de sangue para ativar Destruir por um turno. Com um ataque bem-sucedido contra um objeto, seu personagem aplica os níveis de Potência como sucessos automáticos no dano contra objetos, embora ainda precise rolar sua Força natural (dificuldade 8).

Cada sucesso adquirido em Destruir reduz um do total da armadura e da arma. Específicamente para armaduras, sucessos reduzem o bônus de absorção da armadura em um dado. No caso de armas, os sucessos reduzem o dano da mesma maneira. Se a arma ou armadura, que tenham sua capacidade de absorver ou causar dano for reduzida a zero, então a mesma é completamente destruída. O mesmo sistema de sucessos se aplica a objetos inanimados, sejam portas, paredes, jarras ou o que mais vier à frente do jogador. As vítimas em si não sofrerão danos do ataque, apenas os objetos portados.

Exemplo: *Tassos utilizou Destruir na espada de Thierry. A espada de Thierry causa Força + 5 Letal. Se Tassos possuir Potência 5, então ele automáticamente destrói a arma. Mas supondo que Tassos possua Potência 3, então ele precisará rolar seus dados de Força para tentar destruí-la. Se obtiver mais 2 sucessos, então a arma se torna inutilizável até ser consetada.*

•••• Força Compartilhada

Força Compartilhada permite com que o personagem "empreste" sua Potência atual, assim como em Fortitude.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e dá um gole, para carniçais ou vampiros e depois rola Força de Vontade, dificuldade 7. De alguma maneira, Laços de Sangue não funcionam na utilização deste poder. O jogador consegue entregar metade dos seus pontos atuais de Potência sem sofrer penalidades. Aquele que beber terá acesso apenas ao primeiro efeito de Potência, à escolha dele. Os sucessos determinam a quantidade de dias que um personagem consegue manter seu poder. Falhas não impedem o poder de funcionar, embora o personagem consiga mantê-lo apenas por uma noite. Este poder por ser muito válido para carniçais ou personagens mais fracos em momentos de necessidade.

•••• Punho de Caim

O vampiro refina o controle de sua força ao ponto de que pode projetá-la à distância. Estudiosos da Potência fazem deste um golpe devastador, usando todos os benefícios de sua força vampírica melhorada estando a alguns metros de distância de seu alvo.

Sistema: O vampiro consegue entrar em combate corpo a corpo igual ao nível de Potência em metros/jardas de distância de seu alvo. O jogador deve rolar normalmente para acertar, mas as regras de dificuldade e modificadores serão aplicados a como se estivesse em um combate à longa distância. O dano desses ataques é igual à Potência do vampiro, mas não será automático, sendo calculado após uma rolagem de Força + Briga + Potência para o dano. Este poder não funciona com outros níveis de Potência.

••••• Choque da Terra

Saber onde concentrar sua força para que ela possa emergir em outro ponto é uma das especialidades dos mestres desta disciplinas. Golpe da Terra permite que o vampiro tenha a capacidade de atingir o solo no ponto A, e, posteriormente, ter a força do golpe emergindo do solo no ponto B.

Sistema: O uso de Golpe da Terra requer o gasto de dois pontos de sangue, bem como um teste normal de Destreza + Briga. O vampiros soca ou pisa no chão com força, e, se o ataque for bem sucedido, a força do golpe emerge do solo como um gêiser de pedra e terra diretamente abaixo do alvo. O ataque pode ser evitado com um teste de Destreza + Esportes +2 de dificuldade. Esquivar requer que o adversário tenha mais sucessos que o atacante. O dano causado é igual a Força+5 para personagens que forem atingidos pelo golpe. O alcance do Golpe da Terra é de 10 pés ou três metros para cada nível de Potência que o vampiro tem, até o limite de visibilidade.

Personagens atingidos pelo Golpe da Terra são empurrados para longe após receberem o dano e precisam de um teste de Destreza + Esportes para não caírem no chão.

••••• Martelo de Thalia

Enquanto mortais precisam de bigornas e martelos para forjar armamentos, vampiros mestres da Potência precisam apenas das mãos nuas. Ao utilizar Potência, o jogador pode usar sua força sobrenatural para forjar armas de excepcional qualidade imbuindo um pouco de sua força mística nas armas. Na antiga Cartago, mestres Brujah faziam armas poderosas para vendas e trocas, quase como um reflexo de perfeição da forja.

Sistema: O material deverá ser escolhido pelo vampiro ferreiro. Forjar lâminas envolve esforço. Decorá-las, toma tempo e habilidade. São características que o vampiro precisará se desejar forjar lâminas de qualidade. Para cada dois sucessos, a arma ganhará mais um dado adicional de dano (máximo de +5). Armas criadas por este poder são mais resistentes, mas de tempos em tempos precisam de reparos. Considere o dobro de sucessos do valor da arma para destruí-la.

••••• • Martelo de Hefesto

Martelo de Hefesto é uma evolução clara de Martelo de Thalia. Alguns acreditam que o Deus da Forja em pessoa ensinou este dom aos vampiros. As armas criadas ficam mágicamente resistentes tanto à danos sobrenaturais quanto temporais. Além de tudo, o corte e estrago causado por utilizá-las é incrívelmente superior.

Sistema: Considere utilizar o mesmo processo de Martelo de Thalia para criar as armas sobrenaturais. Diferente de Martelo de Thalia, o jogador deverá ter sucesso em um teste de Força + Ofícios (dificuldade 8). Assim como em Martelo de Thalia, para cada dois sucessos, a arma ganhará mais um dado adicional de dano (porém, com máximo de +3). A arma criada não sofre efeitos do tempo e de corrosão. Além de tudo, para destruí-la, é necessário o quintuplo de sucessos. Estas armas causam dano agravado.

••••• • Toque da Dor

O vampiro com este nível de habilidade não mais precisa de socar ou bater em seus oponentes para causar dano. O vampiro utiliza toda sua força em um toque apenas. A força mística do vampiro é passada através do contato e pode destruir o alvo instantaneamente. Rumores dizem que um ancião Assamita desenvolveu esta técnica e usou em um grupo de Brujahs que estavam intencionados a cometer o Amaranto.

Sistema: Por meio da concentração e gasto de um ponto de sangue, o vampiro pode projetar sua força completa em um algo específico. Se o algo for um objeto inanimado, então não pode resistir à força mística do vampiro. No caso de armaduras ou espadas, aplique a mesma regra de Destruir. Seres vivos, incluindo vampiros, podem rolar a absorvição normalmente. Em qualquer caso, o nível do dano é igual à Potência do cainita. Explosões de Potência como estas podem destruir portas de madeira ou rachar paredes de pedra. Brujahs educadoss podem deixar seus adversários paralíticos com um aperto de mãos, sem quebrar qualquer etiqueta levantando um dedo sequer contra os mesmos, embora estivessem morrendo de vontade de fazê-lo.

••••• •• Pós-Choque

Os mais velhos praticantes da Potência podem infundir o poder de seu sangue para retardar a devastação física de seus ataques. Em vez de destruir um oponente imediatamente, ele armazena sua Potência em seu corpo para efeito posterior.

Sistema: O personagem deve realizar um ataque normalmente, gastando três pontos de sangue e não adicionando Potência à reserva de dano. Se o ataque causar à vítima um ponto de dano após a absorção, o Pós-Choque terá efeito. Em vez de adicionar Potência como dados ou sucessos automáticos à reserva de danos, o Pós-Choque "armazena" esses níveis de danos automáticos para ativação posterior.

O vampiro deve especificar a qualquer momento nas próximas 24 horas sobre quando Pós-Choque terá efeito. Nesse momento, a vítima sofrerá dano letal igual à Potência de seu personagem. Um personagem pode ter apenas um uso de Pós-choque "armazenando" dano por vez.

Presença

Presença é a Disciplina de manipulação emocional. Um vampiro com este poder pode mudar o que os outros sentem por ela. Ele varia do empurrãozinho mais sutil a uma tempestade de emoções. Pode inspirar tudo, desde o amor apaixonado ao terror entorpecente.

A presença tem três vantagens. Primeiro, um cainita pode usar a Presença em multidões, não apenas em

indivíduos. Em segundo lugar, é sutil. Um vampiro pode manipular a emoção dos outros sem revelar sua natureza. Terceiro, ele transcende todas as barreiras: gênero, classe, idade, religião e até a natureza sobrenatural. Este poder afeta mortais e vampiros da mesma forma, assim como outros seres sobrenaturais. No entanto, a desvantagem é que a Presença controla as emoções de seus alvos, não suas ações. A menos que a Presença seja combinada com uma compreensão da natureza do alvo e manipulação sutil, é uma imprevisível de controle.

Qualquer um pode resistir à Presença por uma cena gastando um ponto de Força de Vontade e tendo sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). O indivíduo afetado deve continuar gastando pontos de Força de Vontade até que ele não esteja mais na presença do vampiro (ou, no caso de Invocação, até que o efeito desapareça). Vampiros três ou mais Gerações abaixo do portador precisam apenas gastar uma única Força de Vontade para ignorar a Presença por uma noite inteira. Neste caso, nenhum teste de Força de Vontade é necessário.

• Fascínio

As pessoas próximas ao vampiro de repente sentem vontade de se aproximar ainda mais e se tornam bastante receptivos ao seu ponto de vista. O Fascínio é extremamente eficiente na comunicação em massa. Pouco importa o que é dito, pois o coração dos afetados se volta em direção à opinião do vampiro. Os mais fracos querem concordar com ele e mesmo se os de maior força de vontade resistirem, eles rapidamente se encontram em uma minoria.

O Fascínio pode transformar uma arriscada deliberação em uma resolução certa a favor do vampiro antes mesmo do seu oponente saber que a maré virou.

Não importa a intensidade desta atração, mesmo os mais afetados não perdem o seu senso de auto-preservação. O perigo quebra a fascinação, assim como deixar a área do efeito. Contudo, as pessoas afetadas pelo Fascínio se lembrarão de como se sentiram na presença do vampiro. Isso deve influenciar a reação das vítimas, caso elas voltem a encontrar o vampiro. Fascínio é uma das primeiras armas de um Toreador inspirado a chamar atenção para si mesmo e suas artes.

Sistema: O jogador testa Carisma + Performance (dificuldade 7). O número de sucessos determina o número de pessoas afetadas, segundo o quadro abaixo. Se existirem mais pessoas presentes do que o número de pessoas que o personagem pode influenciar, o Fascínio afetará primeiramente as pessoas com menores pontuações de Força de Vontade. O poder permanece em efeito pelo resto da cena ou até que o personagem deseje cancelá-lo.

Sucessos	**Resultado**
1 Sucesso	Uma pessoa
2 Sucessos	Duas pessoas
3 Sucessos	Seis pessoas
4 Sucessos	20 pessoas
5 Sucessos	Todas as pessoas próximas ao vampiro (uma multidão, um teatro)

As pessoas afetadas podem usar pontos de Força de Vontade para superar os efeitos, mas a maioria tem que continuar gastando Força de Vontade durante todos os turnos até deixar a presença do vampiro. Tão logo um indivíduo use pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos, ele espanta o Fascínio completamente e permanece sem ser afetado pelo restante da cena.

• Olhar Paralisante

Dizem que este poder é uma versão antecessora de Olhar Aterrorizante, embora não haja a necessidade de ter este nível para comprar Olhar Aterrorizante futuramente. Este poder transforma cainitas em seres capazes de paralisar com um olhar. O nome do poder é algo como um equívoco, pois vítimas deste poder não são precisamente paralisadas no sentido físico, mas podem sim serem congeladas de puro terror.

Sistema: O personagem deve fazer contato visual com sua vítima. O jogador então testa Manipulação + Intimidação (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). Sucessos paralisam a vítima. Os menos corajosos podem chorar, ficar em estado catatônico ou balbuciar. Cada sucesso define a duração deste poder. Personagens podem tentar resistir gastando um ponto de Força de Vontade por sucesso ou utilizando Fortitude 2. Diferente de Olhar Aterrorizante, este poder só pode ser utilizado em uma única vítima por vez.

Se a vida da vítima está diretamente ameaçada (nascer do sol, ataque iminente, etc), o personagem pode tentar romper a paralisia com um teste de Coragem (dificuldade igual a Intimidação +3 do personagem). Um sucesso termina a paralisia. Uma falha crítica a vítima é enviada a um estado contínuo de Rötschreck durante o resto da noite.

Sucessos	**Resultado**

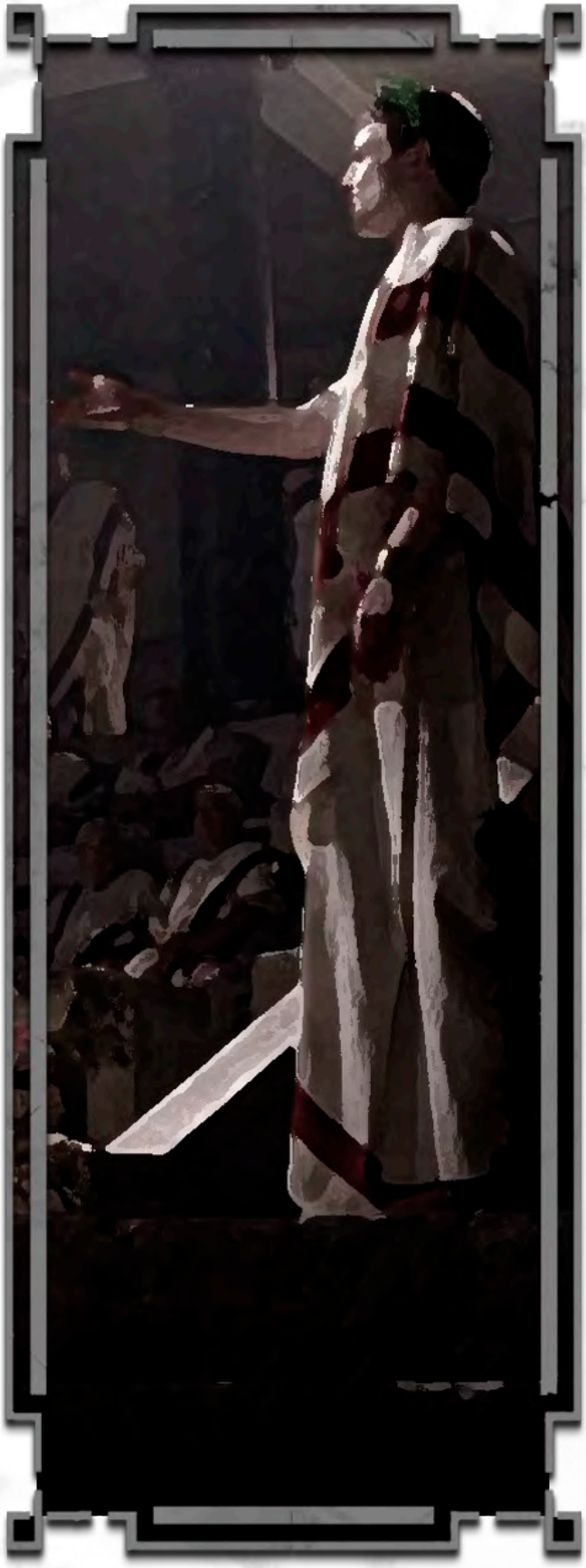
1 sucesso	Um turno.
2 sucessos	Três turnos.
3 sucessos	Uma cena.
4 sucessos	Uma hora.
5 sucessos	Uma noite.

•• Composição Inspiradora

Este poder permite com que os personagens possam utilizá-lo tanto de maneira artística quanto política. Composição Inspiradora torna as palavras ou a expressão artística do vampiro tão espetaculares que as pessoas ficam completamente inspiradas com as sensações que o vampiro tentar passar. Musicistas encontram um estado de consciência utilizando um tipo de instrumento em particular. Ele sentirá isto por meio da extensão de seu próprio corpo e alma. Isto permite com que vampiros produzam efeitos similares. De alguma forma, o personagem poderia criar a música mais bonita que as pessoas já ouviram. O efeito é baseado no tipo de música criado.

Poetas ou oradores encontram em suas palavras as mais claras expressões, passando-as para o público que os ouve, com sensações e sentimentos completamente imbuídos de emoções, transferindo o peso de suas palavras de forma com que influencie a audiência daquela maneira. Adicionalmente, a audiência será atraída para a música ou pelo discurso e inibida de tomar qualquer ação que machuque o músico ou que possam correr. Emoções são imbuídas por meio da música ou oratória de várias formas, mas além das emoções criadas, o vampiro não terá controle das ações de seus ouvintes. Enquanto a música e a letra direcionam a audiência a fazer alguma ação, os ouvintes não irão interpretar a música da mesma maneira.

Sistema: A ativação do poder requer apenas o gasto de um ponto de Força de Vontade. O jogador pode tentar direcionar as emoções sentidas pelas pessoas por meio deste poder testando Carisma + Performance ou Expressão (dificuldade 7). Quando a música ou a oratória começar a atingir resultados significativos. Este poder pode ser utilizado escolhendo suas palavras de forma com que todos que ouçam fiquem extremamente impressionados e emocionados com a beleza das mesmas. A música fluirá como nunca antes, envolvendo todos no som gerado pelo personagem.



Quando este poder é usado, qualquer um que ouvir será atingido com o efeito de Presença 1 (Fascínio). Enquanto tocar ou falar, o personagem recebe um bônus de +3 dados para expressar tais emoções em rolagens de Performance ou Expressão. Os sucessos

fazem com que as pessoas ajam impulsivamente na direção da emoção que o personagem deseja.

Sucesso	Resultado
1 Sucesso	As pessoas procuram, inspiradas por aquela emoção, fazer relacionadas
2 Sucessos	As pessoas são tocadas de forma mais profunda. Algumas procuram direcionar-se para os objetivos do vampiro, outras apenas mantém-se reflexivas sobre a oratória / música
3 Sucessos	Grande parte da plateia fica comovida emocionalmente, querendo tomar atitudes relacionadas com as emoções que o personagem quis passar.
4 Sucessos	A plateia fica estarrecida, completamente emocionados e reflexivos. Poucos são aqueles que não fazem o que o personagem deseja.
5 Sucessos	As pessoas, imbuídas em emoção fazem exatamente o que o personagem quer.

Os efeitos deste poder são variados. Em alguns casos, pode induzir coragem, inspiração, amor ou em outros casos, o medo. Isto não quer dizer que as pessoas que ouviram sentirão isto pelo personagem, mas serão tocada pela música ou pela oratória e verão estas emoções como um todo. Sistêmicamente, Esperança poderia reduzir a dificuldade dos testes de Força de Vontade, enquanto Inspiração poderia garantir dados extras em Coragem. O narrador é o árbitro final sobre quais os efeitos serão causados e como são causados. As pessoas que ouviram ainda ficam pelo resto da cena com um efeito de Fascínio quando conversarem com o personagem. Em negociatas, este tipo de apresentação pode trazer bons frutos ou até mesmo acalmar ânimos quando o Elísio estiver muito agitado.

Em todo caso o efeito exato do poder está de acordo com o narrador e devem durar o tempo que a música estiver sendo tocada ou que a oratória estiver sendo falada, por até o máximo de uma cena. Por melhor que seja o resultado das rolagens, como dito, os ouvintes interpretarão a música de maneiras únicas e diferentes e não é possível induzir todos a terem o mesmo tipo de interpretação daquelas apresentação que viram.

Exemplo: *Damocles deseja fazer um discurso em uma reunião dentro do senado romano. Ele sabe que suas palavras tem peso e por isto, transformará este discurso em uma apresentação. Suas palavras serão medidas com cautela para causar a sensação de inspiração aos senadores. Assim que Damocles iniciar seu discurso, ele direcionará a inspiração de todos os que o ouvirem, rolando Carisma + Performance (dificuldade 6). Se Damocles passar, os senadores tornam-se agraciados pelas ideias e palavras dele, refletindo sobre tudo o que aconteceu na reunião. Eles não terão as mesmas intenções e tampouco as mesmas interpretações, mas ficarão reflexivos com aquelas palavras.*

•• Imbuir a Emoção da Alma

Embora este poder seja comumente utilizado por artistas, ele pode ser ferramenta para muitos outros cainitas. Este poder é capaz de imbuir Presença em um objeto ou obra artística. Basta o utilizarem com inteligência. Em uma época tão comandada pelas artes como em Roma, este poder é um prato cheio para que Toreadores consigam expôr suas emoções de maneira mais poderosa, fazendo todos os entenderem como eles mesmo vêem suas próprias artes.

Alguns vampiros, incluindo artistas como escultores, ferreiros, armeiros, pintores e escritores podem colocar parte de sua Presença em seu trabalho. O espectador daquela obra sentirá particularmente a emoção imbuída na obra. O objeto deve carregar algum simbolismo óbvio para a emoção transpassada naquela obra. Com este poder, os personagens podem produzir itens mágicos, como uma escultura que fazem as pessoas sentirem-se tristes, uma espada que transmite a sensação de terror, uma armadura que demonstra coragem ou até mesmo uma figura de madeira que causa risos e assim por diante.

Sistema: Enquanto um personagem estiver esculpindo, criando, compondo ou complementando ele ativará este poder. O personagem deverá realizar um teste de Destreza + Ofícios ou Expressão (dificuldade 7). Cada sucesso no primeiro teste garantirá +1 de dificuldade (até no máximo 9) para resistir ao Autocontrole / Coragem enquanto estiverem próximos à obra do personagem. Ele pode definir qual emoção deseja imbuir no objeto, escolhendo entre tristeza, coragem, raiva, felicidade ou medo. Os efeitos da emoção causadas são definidos pelo narrador.

Durante a confecção do objeto, vinte pontos de sangue são gastos para imbuir a Presença no mesmo, embora não mais que cinco pontos possam ser gastos por noite. Qualquer um que ver o objeto terá que resistir com um teste de Autocontrole / Coragem

(dificuldade 3+ sucessos adquiridos). Os efeitos no objeto duram o nível de Presença do personagem em semanas. Se o personagem desejar tornar este efeito permanente, ele deverá gastar um ponto de Força de Vontade permanente. O personagem que esculpiu a obra não pode ser afetado pelo poder imbuído nela.

Exemplo: *Octávio é um confeccionador de armas. Seu clã lhe permite ter Potência natural e Presença, já que é membro dos Brujah. A última lâmina que Octávio forjou com as próprias mãos teve o sentimento do medo imbuído nela. Octávio acredita ter criado a maravilha de sua vida e seus adversários correrão diante de sua Presença assim que vislumbrarem sua espada, imbuída com o medo.*

••• Palavras de Incognição

O personagem pode conversar com alguém de forma com que o que ele diga tenha um significado escondido. O vampiro designa uma pessoa para receber a uma mensagem radicalmente opositora ao ouvinte. Enquanto o ouvinte escolhido estiver ali prestando atenção na conversa, ele interpretará a mensagem da forma com que o personagem desejar.

Personagens utilizando este poder podem dizer a uma pessoa que seu trabalho é incrivelmente belo, enquanto na realidade ele está dizendo que nem aquela arte não serve nem para estar no lixo. Ele poderia abertamente proferir seu amor por alguém próximo na mesma sala sem que ninguém mais perceba. Se o personagem gastar mais de um ponto de sangue por turno, ele poderá usar este poder em conjunto com Dominação.

Sistema: O poder dura um turno por Força de Vontade gasto. O entendimento básico da mensagem requer um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade 11- Percepção do alvo, a um mínimo de 4). Cada sucesso garante um efeito diferente para o poder.

Sucesso	Efeito
1 Sucesso	Um sucesso passa uma mensagem simples, como algumas palavras.
2 Sucessos	Uma mensagem comum, como uma frase.
3 Sucessos	Uma mensagem nítida, como uma frase longa.
4 Sucessos	Uma mensagem detalhada.
5 Sucessos	Exatamente o que o personagem quis passar.

Poderes sensoriais podem interceptar mensagens como esta. Uma falha crítica poderia fazer com que o personagem transmitisse o que está falando para todos no redor.

••• Olhar Aterrorizante

Olhar Aterrorizante e permite que um vampiro pegue uma centelha de medo e a transforme em um terror paralisante. Ao revelar sua natureza predatória, como mostrar suas presas, rosnar, exibir suas garras ou chorar sangue, o Olhar Aterrorizante inflama aquela reação natural em terror sem sentido. As vítimas fogem imprudentemente, congelam de medo ou se encolhem e imploram por misericórdia.

Sistema: O jogador testa Carisma + Intimidação (dificuldade igual ao Raciocínio + Coragem da vítima). O sucesso indica que a vítima está intimidada, enquanto o fracasso significa que o alvo está assustado, mas não apavorado com a visão. Três ou mais sucessos significa que ele foge com medo abjeto, vítimas que não têm onde correr agarram as paredes, na esperança de cavar uma saída ao invés de enfrentar o vampiro. Além disso, cada sucesso subtrai um das paradas de dados de ação do alvo para o próximo turno. O personagem pode tentar Olhar Aterrorizante uma vez por turno contra um único alvo, embora também possa executá-lo como uma ação estendida, adicionando seus sucessos a fim de subjugar o alvo completamente.

Quando o alvo perde dados suficientes para não conseguir realizar nenhuma ação, ele fica tão abalado e apavorado que se enrola no chão e chora. A falha durante a ação estendida significa que a tentativa falha. O personagem perde todos os sucessos coletados e pode recomeçar no próximo turno, enquanto a vítima pode agir normalmente novamente.

•••• Transe

Com o êxtase, um vampiro vincula a vítima a seu serviço. Indivíduos em Transe têm seus sentimentos distorcidos para que queiram servir ao vampiro. Eles querem atender a cada desejo, necessidade ou desejo dela, acreditando que o fazem por verdadeira devoção.

Uma vez que apenas as emoções do alvo são capturadas, não suas mentes, eles são livres para usar suas habilidades a serviço do vampiro, mas isso os torna imprevisíveis. Além disso, como o entrançamento é temporário, um vampiro inteligente sempre tem um plano de como lidar com o servo assim que o efeito passar. Os servos podem reagir com raiva, horror ou

ódio se entenderem que foram enfeitiçados. Alguns vampiros preferem se livrar deles, enquanto outros os prendem permanentemente com um Laço de Sangue.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Aparência + Empatia (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). O número de sucessos determina por quanto tempo o sujeito fica em transe, de acordo com o gráfico abaixo. Os alvos ainda podem gastar Força de Vontade para resistir temporariamente, como qualquer outro poder de Presença. O narrador pode preferir fazer o teste, já que o personagem nunca tem certeza da força de seu controle sobre a vítima. O vampiro pode tentar manter o alvo sob seu domínio com mais sangue e mais testes.

Sucessos	Resultado
Falha crítica	O alvo não pode ser hipnotizado pelo resto da estória.
Falha	O alvo não pode ser hipnotizado pelo resto da noite.
1 sucesso	Uma hora.
2 sucessos	Um dia.
3 sucessos	Uma semana.
4 sucessos	Um mês.
5 sucessos	Um ano.

•••• Convocação

Este poder impressionante permite ao vampiro chamar para si qualquer pessoa que já conheceu. Esta chamada pode ir para qualquer pessoa, mortal ou sobrenatural, em qualquer distância dentro do mundo físico. O assunto da Invocação vem o mais rápido que ele é capaz, possivelmente sem nem mesmo saber o porquê. Ele sabe intuitivamente como encontrar seu Invocador. Mesmo se o vampiro se mover para um novo local, o alvo redireciona seu próprio curso assim que pode. Afinal, ele está vindo para o próprio vampiro, não para algum local predeterminado.

Embora este poder permita ao vampiro chamar alguém a uma distância impressionante, a viagem é lenta durante a época do império. Por isso é mais útil quando usado localmente. Mesmo que a pessoa desejada reserve os navios mais rápidos ou viaje com habilidade, a viagem pode levar dias, semanas ou meses. Obviamente, os recursos financeiros do indivíduo são um fator, se ele não tiver dinheiro para viajar rapidamente, demorará muito mais para chegar lá. O sujeito pensa principalmente em alcançar o vampiro, mas não negligencia seu próprio bem-estar. Isso é menos importante se ele só tiver que atravessar uma sala, a menos que tenha de passar por uma gangue de brutamontes decidida a espancá-lo até que se transformasse em polpa para isso. O indivíduo retém seus instintos de sobrevivência e, embora não se esquive da violência física para chegar ao lado do vampiro, não se sujeitará a situações suicidas.

A invocação se dissipa ao amanhecer, a menos que sucessos extras tenham sido gastos para prolongá-la. Ainda assim, enquanto o vampiro estiver disposto e capaz, ele tem a garantia de seguir o plano desejado pela noite, contando que anda aconteça, é claro.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Carisma + Lábia. A dificuldade básica é 5, mas aumenta para 7 se o vampiro encontrou o alvo apenas brevemente. Se o personagem já utilizou usou Presença com sucesso no alvo no passado, a dificuldade cai para 4, mas se a tentativa não foi bem-sucedida, a dificuldade aumenta para 8. O vampiro pode alocar sucessos para fazer o alvo se apressar ou para prolongar a duração de a convocação.

Sucesso	Resultado
Falha	O alvo não pode serconvocado por aquele vampiropelo resto da noite.
1 Sucesso	O sujeito se aproxima lenta e hesitantemente.
2 Sucessos	O alvo se aproxima com relutância e é fácil ser impedido por obstáculos.
3 Sucessos	O alvo se aproxima com velocidade razoável
4 Sucessos	O alvo vem com pressa, superando qualquer obstáculos em seu caminho.
5 Sucessos	O alvo corre para o vampiro, fazendo qualquer coisa para chegar até ela.

Você também pode gastar sucessos extras para prolongar a invocação. Se você invocar um mortal, um sucesso pode ser gasto em prolongar a invocação por um dia. Para vampiros, dois sucessos precisam ser gastos para prolongar a invocação em uma noite. Tanto os mortais quanto os vampiros buscarão descanso e abrigo quando sentirem que é necessário.

•••• Transmitir a Realidade

Os mais velhos acreditam que este poder é uma grande evolução de Imbuir a Emoção do Artista.

Vampiros artistas produzem uma realidade impressionante em seus trabalhos com este poder. Toreadores espertos criam pinturas ou poemas, passando mensagens no subconsciente de quem vislumbra ou ouve. E isto é mais fácil de fazê-lo em uma pintura, vitral ou poema e outros objetos artísticos porque a mensagem poderá ser mais clara e detalhada do que em uma escultura.

Sistema: Como em Imbuir a Emoção do Artista, o personagem deve gastar vinte pontos de sangue e um ponto de Força de Vontade durante a confecção para que sua obra funcione. Neste poder o personagem deve passar num teste de Manipulação + Performance ou Expressão (dificuldade 8). Diferente da "versão anterior", este só pode ser imbuído em obras de arte que formem imagens ou em textos tão descritivos que possam fazer com que o leitor se imagine na mesma situação, revivendo aquele momento descrito pelo vampiro.

O confeccionador da obra deve dividir os sucessos entre a dificuldade e efeito. Os espectadores da obra devem rolar um teste resistido de Auto-controle / Instinto (dificuldade 5 + sucessos adquiridos no teste) contra os sucessos adquiridos pelo artista durante a confecção da obra. O efeito deste poder não é permanente e durará uma quantidade de semanas equivalente ao nível de Presença do personagem.

Sucesso	Efeito
1 sucesso	Os espectadores sentem que há algo amais do que o usual naquelas imagens
2 sucessos	Os espectadores sentem-se exatamente como se soubessem o que a obra quis transparecer
3 sucessos	Os espectadores sentem-se como se estivessem dentro do filme
4 sucessos	Os espectadores podem ouvir, sentir, cheirar e ver o que está na obra vividamente. Isto também é uma forma de laço sintético para uma obra do personagem
5+ sucessos	O mesmo acima, mas o espect ador terá flashbacks e sonhos da obra e se possível, começará a se preocupar com aquela obra ou personagens.

Exemplo: *Alexandros começou a pintar em ladrilhos, criando uma obra prima para o palácio de Roma. Sua missão é conseguir transmitir a sensação de um império, de um senado, de organização e de respeito por meio de ladrilhos representando Mithras. Em sua confecção, ele obteve 4 sucessos, doando 2 para a dificuldade do teste e 2 para o efeito. Quando terminar sua obra, aqueles que tentarem resistir ao efeito devem rolar um teste de Auto-controle (dificuldade 7) obtendo três sucessos, pois assim anulam os sucessos separados para o efeito da obra.*

•••• Trazer a Memória de Dionísio

Vampiros não podem simplesmente experienciar os prazeres da vida mortal. Com esta habilidade, o vampiro pode transpassar a outro cainita uma onda de emoções e sensações que foram perdidas ao longo do tempo e que hoje são memórias frágeis. O alvo deste poder encontra-se inundado em emoções antigas e prazeres mortos. Não podendo reagir a isto, o cainita pode ficar incapacitado por puro êxtase

Alguns vampiros na realidade procuram os efeitos deste com aqueles que o possuem. Essas criaturas tornam-se viciadas nas emoções que sentirem, por não serem capazes de fazê-los sozinhos. Mesmo que anciões procurem mais do que ancillae ou neófitos, este poder ainda sim pode ser muito utilizado. Em uma época hedonista onde a adoração a Baco não era tão incomum que no Império Romano, este poder fosse bastante utilizado por Toreadores desejando causar prazeres em seus enormes festejos.

Sistema: O jogador rola Carisma + Empatia (dificuldade igual ao Autocontrole/Instinto do alvo +3). A dificuldade também varia de acordo com o caminho do alvo. Para cada ponto que o alvo tem abaixo do 5º nível em sua Filosofia, a dificuldade aumenta em um (a um máximo de 10. O poder normalmente não tem efeito em mortais. À descrição do narrador, este poder pode afetar humanos passionais.

Sucesso	Efeito
1 Sucesso	Sentimentos nostálgicos humanos.
2 Sucessos	Prazer medíocre (-1 dado).
3 Sucessos	Sensações intensificadas (-2 dados).
4 Sucessos	Êxtase (-5 dados).
5 Sucessos	O alvo perde a consciência por um número de turnos igual a 10 – Autocontrole/Instinto.

••••• Majestade

Nesse estágio, o vampiro pode aumentar seu

semblante sobrenatural mil vezes mais. O atraente torna-se paralisantemente belo, o amigável torna-se horrivelmente intimidador. A majestade inspira respeito universal, devoção, medo ou todas essas emoções de uma vez naqueles ao redor do vampiro.

Os fracos lutam para obedecer a todos os seus caprichos, e mesmo os mais intrépidos acham quase impossível negá-la. Os indivíduos afetados acham o vampiro tão formidável que não ousam arriscar seu desagrado. Erguer a voz para ela é difícil, levantar a mão contra ele é impensável. Os poucos que se livram da potente mística do vampiro o suficiente para se opor a ela são reprimidos pelos muitos sob seu domínio antes que o Cainita precise responder.

Sob a influência da Majestade, corações se partem, o poder estremece e a sacudida ousada. Cainitas sábios usam esse poder com cautela contra mortais e imortais. Embora a Majestade possa intimidar políticos influentes e veneráveis primogênitos, o vampiro deve ter cuidado para que isso não volte para assombrá-lo. Afinal, um dignitário abatido diante dos outros perde sua utilidade rapidamente, enquanto um Cainita humilhado tem séculos para planejar vingança.

Sistema: Nenhum teste é exigido por parte do vampiro, mas ele deve gastar um ponto de Força de Vontade. Um alvo deve fazer um teste de Coragem (dificuldade igual ao Carisma + Intimidação do vampiro, até um máximo de 9) se ele deseja ser rude ou simplesmente contrário ao vampiro.

O sucesso permite que o indivíduo aja normalmente no momento, embora ele sinta o peso do desprazer do vampiro esmagando-o. Um alvo que falha no teste aborta sua ação pretendida e até mesmo vai a extremos absurdos para se humilhar diante do vampiro, não importa quem mais esteja assistindo. Os efeitos de Majestade duram uma cena. Poderes de resistência como Fortitude 2 não podem agir contra este poder.

••••• Enaltecer

Personagens habilidosos em Presença e comédia podem combinar esses dois para adquirir novos resultados. O efeito é similar à Majestade, porém o personagem não é temido e passa a ser hilário, muito engraçado ou extremamente bem quisto. A qualquer momento que o personagem estiver falando, ele poderá fazer os espectadores que ouvem o que ele diz parecer muito engraçado ou instigar curiosidade para que queiram sua companhia ou mantenham-se próximos a ele. Os espectadores podem se machucar de tanto rir e até mesmo prejudicarem-se para tentarem agradar ao vampiro. Este poder é mais efetivo do que Majestade. O personagem também passa a ser menos ameaçador e mais amigável e inofensivo. Pessoas próximas farão esforços para agradarem o vampiro próximo a elas.

Sistema: O poder pode temporariamente incapacitar o alvo causando risadas caso o vampiro deseje. No caso de transformar-se em alguém bem quisto, as vítimas não estarão incapacitadas embora não o prejudicarão em nada e o ajudarão em tudo o que for possível. Vítimas deste poder devem fazer um teste de Autocontrole (dificuldade equivalente ao Carisma + Performance ou Expressão) para agir durante o turno. Se o personagem falhar, assim como Majestade, ele não conseguirá agir senão for pela vontade do próprio vampiro. Personagens que tentarem sequer agir contra o utilizador deste poder não podem enquanto estiver ativo.

Embora este poder não seja tão comumente usado quanto Majestade, justamente porque poderia tirar a seriedade de qualquer ocasião, ele pode ser mais sutil se o vampiro quiser ser visto como alguém importante. Todos os alvos no ambiente o vêem como alguém amigável. O poder pode ser cancelado se o alvo for atacado. Diferente de Majestade, este poder não pode ser utilizado em combates.

Lembre-se de que o personagem não é apenas engraçado, ele é bem quisto e as pessoas vão querer sua companhia. É como uma potencialização de Fascínio, onde as pessoas desejam estar na presença do vampiro e não apenas isto, desejam agradá-lo com todas as possibilidades do mundo, mesmo que não tenham. Isto não significa que mortais se matariam pelo vampiro, mas que poderiam topar tarefas sem nem mesmo perceber ou que poderiam optar por auxiliar o vampiro e descobrirem depois que eram tarefas impossíveis. Vampiros também podem ser vítimas deste poder embora consigam notar a sutil diferença com um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 8). O poder deve seguir as mesmas regras de Majestade e Presença, para tentativas de ignorá-lo.

••••• • Amor

O laço de sangue é uma das ferramentas mais poderosas no inventário de um ancião bem preparado. No entanto, suas crias e carniçais estão cientes de como evitar ser obrigado, portanto, outras alternativas são necessárias. O poder de Presença chamado Amor é uma dessas alternativas, pois simula os efeitos do Laço de Sangue sem nenhum dos efeitos colaterais

desorganizados. Apesar de não ser tão seguro como método de controle como um Laço de Sangue verdadeiro, nem tão duradouro, Amor ainda é um meio de comando extremamente potente.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Carisma + Lábia (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). Sucesso no teste indica que a vítima se sente tão ligada ao personagem, como se estabelecesse um laço de sangue com ele. Cada sucesso também reduz parada de dados da vítima em um dado para quaisquer testes sociais a serem feitos contra o personagem. Uma falha crítica faz com que o alvo fique imune a todos os poderes de Presença do personagem pelo resto da noite. Este poder dura por uma cena e pode ser aplicado na mesma vítima durante várias cenas na mesma noite.

••••• • Força da Personalidade

Esse poder leva as habilidades concedidas pela Majestade a um novo nível. A personalidade do cainita se torna tão poderosa que as pessoas são fisicamente forçadas a se afastar dela.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para ativar a Força da Personalidade e rola Carisma + Intimidação ou Liderança (o jogador escolhe qual quando esse poder é comprado pela primeira vez). O teste é então comparado à classificação de Força de Vontade de cada pessoa nas proximidades do personagem como dificuldade ou no caso de um grupo, da maior Força de Vontade no local. A maioria dos mortais tem uma classificação de Força de Vontade de 2–4. Cada sucesso indica um passo que a pessoa deve dar diretamente longe do personagem e também a dificuldade do teste de Força de Vontade necessária para avançar em direção ao utilizador deste poder (dificuldade 5+ sucessos do personagem a um máximo de 9). Caso uma pessoa seja incapaz de se afastar diretamente do personagem (talvez devido a uma parede ou a um abismo profundo), ele ainda tenta se afastar em alguma outra direção.

Após a ativação inicial desse poder, a área da força diminui para cerca de um metro e oitenta, o que torna uma maneira rápida de se mover através da multidão. Além disso, o personagem tem todos os benefícios da Majestade (Presença 5) enquanto a Força da Personalidade está em vigor. A Força da Personalidade dura uma cena. Ao ativar a Força da Personalidade pela primeira vez, o jogador pode definir qualquer indivíduos que são ou não afetados pela Majestade, uma coisa inteligente a se fazer quando se tem que ter aliados por perto.

••••• •• Flagelando o Instinto

Usado por antigos Brujah das noites de Cártago, esse poder é um pouco perigoso demais para se utilizar durante tempos de paz. O cainita diante de seus seguidores reunidos e os leva a um frenesi justo, usando o poder de sua personalidade e a força de seu carisma. Aqueles que acatam seu chamado sucumbem às fúria da Besta que habita profundamente em todos eles, esperançosamente colocando-o em uma coleira curta que lhes permita algum controle sobre sua fúria.

Sistema: O jogador testa Carisma + Liderança (dificuldade 7). Se ele for bem-sucedido, aqueles que o ouvem falar suas palavras de inspiração permitem que suas Bestas subam à tona. Os afetados conseguem utilizar do frenesi de forma consciente (consulte o Capítulo 4), independentemente de terem a Virtude Instinto ou o Autocontrole. O número de sucessos marcados na lista indica quantos Membros são influenciados pelo fervor revolucionário.

Sucessos	Efeito
1 sucesso	Uma pessoa.
2 sucessos	Duas pessoas.
3 sucessos	Seis pessoas.
4 sucessos	20 pessoas.
5 sucessos	Todos no imediato dos cainitas ou uma vizinhança (como um teatro cheio de pessoas uma multidão reunida).

••••• •• Mascarar a Mente

Embora a Presença geralmente crie emoções nas pessoas, Mascarar a Mente na verdade as remove. Quando um personagem usa esse poder, aqueles ao seu redor perdem o impacto de quaisquer emoções que estavam sentindo e ficam entorpecidos. Eles perdem toda a motivação ou razão para a ação e tendem a não fazer nada. Eles continuarão qualquer tarefa mecânica a que se habituaram, e até começarão tais tarefas se não tiverem mais nada para fazer (assim, eles podem começar a aspirar se isso for o que estavam fazendo pouco tempo antes).

Embora esse poder não diminua sua Inteligência, eles não têm nada em que pensar, exceto qualquer entrada sensorial que estejam recebendo no momento. Eles não vão reagir a nada além de uma entrada simples e imediata (como um objeto quente colocado em suas mãos) porque não sentem nada sobre isso.

Portanto, eles não ficarão com raiva de alguém que grite com eles, e não ficarão amedrontados se colocados em perigo. Máscara da Mente requer um teste de Manipulação + Intimidação contra a maior Força de Vontade das pessoas sendo afetadas e o número de sucessos indica quantos são afetados.

Ele dura enquanto o personagem permanecer na presença deles. Outros Vampiros podem resistir ao efeito de seu poder testando Força de Vontade (dificuldade 8) ou com poderes de Fortitude, e se mais sucesso for obtido do que receberam, então eles não serão afetados.

Sucessos	Efeito
1 sucesso	Três pessoa
2 sucessos	Seis pessoas
3 sucessos	Nova pessoas
4 sucessos	Doze pessoas
5 sucessos	Quinze pessoas

••••• •• Mascarar a Empatia

Como Mascarar a Mente, Mascarar a Empatia remove emoções em vez de criá-las. Entretanto, Mascarar a Empatia é mais sutil. Essencialmente, ele remove os vínculos entre as pessoas nas proximidades do personagem, cortando os laços emocionais. Os amantes param de amar, os amigos não se importam uns com os outros e as alianças se desvanecem como a névoa. As pessoas começarão a se comportar como unidades totalmente autônomas, sem qualquer percepção ou desejo de comunidade.

O personagem deve fazer um teste de Manipulação + Lábia contra a maior Força de Vontade dos afetados. Cada sucesso indica o número de pessoas afetadas. Outros Vampiros podem resistir ao efeito deste poder testando Força de Vontade (dificuldade 8) se mais sucesso for obtido do que o usuário recebeu, então eles não serão afetados. Este poder também pode ser resistido com poderes de Fortitude.

Sucessos	Efeito
1 sucesso	Três pessoa
2 sucessos	Seis pessoas
3 sucessos	Nova pessoas
4 sucessos	Doze pessoas
5 sucessos	Quinze pessoas

Quietus

Quietus, a Disciplina da morte silenciosa, é praticada pelos assassinos do Clã Assamita. Usando os princípios dos venenos, controle da vitae e pestilência, esta Disciplina baseada no sangue centra-se na destruição do alvo através de diversos meios. Quietus nem sempre causa uma morte rapida, os Assassinos confiam nos segredos de sua letalidade para esconderem seu envolvimento com as vítimas.

Quietus Cruscistus

Esta versão de Quietus foi desenvolvida por Haqim para que os Guerreiros Assamitas pudessem utilizar seus dons do sangue para tornar-se tão mortais quanto seus formidáveis inimigos Baali. Este Quietus é baseado em letalidade, em forlecimento e manipulação do sangue. O parte da Disciplina Cruscitus (traduzido do fenício "Hikmat Dume" ou "sabedoria do sangue", definido em latim como "a ciência do assassinato pelo sangue") gira em torno do uso de envenenamento do sangue para matar.

• Essência do Sangue

Este poder fornece prova definitiva de um inimigo vencido. Aterrorizante de se ver, a Essência do Sangue demonstra um dos aspectos mais assustadores desta Disciplina: a capacidade de destilar a essência do que os Cainitas chamam de "sangue do coração", a força vital sagrada ou profana que contém a alma de um ser.

Sistema: Funcionando até mesmo em mortais, o personagem deve sangrar sua vítima, exceto por um ponto de sangue (ou drenar todos os pontos de sangue inteiramente se a vítima for um Cainita). Ele então pica o dedo e marca o peito nu da vítima, perto do coração, com uma partícula de sua vitae.

O jogador gasta um ponto de sangue, gotejando sua vitae para infiltrar-se na pele do alvo. Em seguida, ao fazer um teste estendido de Força de Vontade (dificuldade 9), o Assamita causa um nível de dano agravado não absorvível à vítima por sucesso. Como na diablerie, se a vítima permanecer alerta durante o processo e pode revidar.

Se um vampiro falhar no teste, ele deve pausar, mas pode continuar novamente no próximo turno. Com uma falha crítica, o rito falha (no entanto, o vampiro ainda pode tentar a diablerie tradicional se a vítima for um Cainita). Depois que todos os níveis de saúde foram exauridos, o vampiro rasga o peito da vítima, passando pela caixa torácica para extrair o coração. O próprio sangue do vampiro calcifica o coração em um frasco semi-translúcido branco-acinzentado conhecido como "Debitum".

O Debitum envolve a essência espiritual (o "Sangue

do Coração") da vítima, que se examinada em detalhes, pode ser vista acorrentada dentro, nadando em desespero eterno. O sangue do coração preservado desta forma dura indefinidamente. Se presas vampíricas o perfuram, o coração reanima-se, bombeando como um copo cheio de chama aquosa, não-acesa, cor de celadon, vagamente parecida com a vítima na boca do vampiro. Se a vítima for um cainita, ao devorar a essência, o vampiro colhe todos os benefícios e armadilhas potenciais de diablerizar a vítima com sucesso, sem arriscar o juramento de sangue. Um Debitum se desfaz em cinzas se for deixado vulnerável ao fogo ou luz solar, ou quando esvaziado de seu conteúdo.

•• Toque do Escorpião

Como uma variação do poder de Hematus - A Verdade no Sangue, Toque do Escorpião é derivado do isolamento do mecanismo inerente à função do sangue vampírico de converter sangue regular em sustento. Neste caso, o Assamita transmuta as propriedades de sua vitae em um veneno poderoso que tira a presa de sua resiliência.

Sistema: O jogador gasta o número de pontos de sangue (até o limite de Geração por turno) que deseja converter em veneno e depois testa Força de Vontade (dificuldade 6). Se o teste for bem-sucedido, o veneno permanece potente até ser usado, mas aumenta a suscetibilidade do vampiro ao fogo e à luz do sol. Uma falha crítica torna o sangue gasto inerte e não pode ser usado para aumentar Atributos, curar o vampiro ou alimentar Disciplinas. O veneno parece e cheira a sangue normal e o Assamita é imune ao seu próprio veneno, mas não ao de outros que utilizam este poder. Ele pode reter uma quantidade de sangue envenenado até seu limite máximo de gastos Geracionais por turno em sua reserva de sangue para uso posterior, embora quaisquer pontos de sangue convertidos em veneno sejam inertes para qualquer outro propósito. Se o vampiro estiver em perigo de alguém tentar beber sangue dele, ele pode levar todos os pontos de sangue armazenados para a superfície como uma ação defensiva, que pode ser usada reflexivamente mesmo se estiver dormindo ou torpor. Um vampiro também pode morder sua língua ou lábio para acumular o sangue envenenado em sua boca para um "beijo da morte". Da mesma forma, ela pode cortar sua carne para espalhar o veneno em uma arma pontiaguda ou afiada, ou mesmo colocá-lo na comida, em um copo, utensílio ou outro item aparentemente inócuo. Gaste um ponto de sangue e um turno por pé cúbico / 30 cm cúbicos que sua arma escolhida ocupe (mínimo 1).

Um dardo, ponta de flecha ou adaga requer um ponto de sangue e um turno para cobrí-lha com sangue levemente, enquanto uma espada ou machado comum pode precisar de três turnos. As armas permanecem envenenadas por uma quantidade de ataques igual ao teste inicial de Força de Vontade do vampiro, uma arma envenenada que é balançada ou disparada perde a potência de seu veneno a uma taxa de um sucesso por ataque até ser esgotada (seja esquivada, aparada, desviada por armadura , erros ou acertos). Armas envenenadas banhadas em água, ou abertas à misericórdia de vento forte ou chuva, perdem a potência de seu veneno no turno após a exposição, enquanto aqueles que passam pelo fogo ou luz do sol perdem-na instantaneamente e aparecem polvilhados com cinzas finas.

Para ser eficaz, o veneno deve ser ingerido ou entrar na corrente sanguínea do alvo, geralmente bebendo ou sendo perfurado por uma arma ensanguentada. Uma vez que o veneno é distribuído, o alvo imediatamente testa Vigor (com Fortitude, se houver). No final de seu próximo turno, ele perde um número de pontos de Vigor igual ao número de sucessos no teste de Força de Vontade do Cainita menos os sucessos no teste de Vigor do alvo. Se o Vigor de um ser vivo cair para 0, ele morre. Se o Vigor de um vampiro cair para 0, o vampiro entra em torpor e permanece assim até que seus pontos de Vigor voltem a um mínimo de 1. Como uma ação defensiva, vampiros e carniçais podem gastar um ponto de sangue para curar normalmente e limpar completamente o veneno de seu sistema antes que os efeitos ocorram. Esta ação defensiva pode ser usada reflexivamente com um teste bem-sucedido de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 6). Sem a cura do sangue vampírico, o dano do Toque de Escorpião é permanente.

••• O Chamado de Dagon

Com o menor arranhão entregando um pouco de sangue para se misturar com o do alvo, o Chamado de Dagon torce a vitae da vítima contra ele. Os olhos do alvo incham e adquirem um tom profundo de vinho, os músculos se contraem e as veias se projetam sob a pele, e finos filetes de um escarlate vibrante vazam em pequenos fluxos sanguíneos de todas as aberturas da anatomia. Esta aflição de pesadelo persiste até que o alvo desmaie em agonia de morte.

Sistema: Para usar este poder, o sangue do personagem deve primeiro ser ingerido ou entrar na corrente sanguínea do alvo, normalmente bebendo (mesmo de um carniçal pertencente ao personagem)

ou sendo perfurado por uma arma ensanguentada. O personagem espera no mínimo uma hora para que seu sangue seja totalmente absorvido, entrando no sistema circulatório para segurar a vítima profundamente com segurança. Depois de um momento de concentração, o vampiro rompe os vasos sanguíneos de seu alvo, contraindo internamente todo o corpo do alvo, inundando-o com hemoglobina rompida que o estrangula por dentro. Para ativar este poder, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Consciência (dificuldade igual à proximidade atual do vampiro do alvo ou a quantidade de tempo decorrido desde que ele tocou o alvo, o que for maior).

Dificuldade	Distância
6	Dentro de uma hora ou alguns pés / um metro do alvo
7	Dentro de um dia ou uma milha / meio km do alvo
8	Dentro de uma semana ou dez milhas / quinze km de o alvo
9	Dentro de um mês ou 100 milhas / 150km do alvo
10	Mais de um mês ou 100 milhas / 150 km do alvo

O jogador e o alvo fazem testes de Vigor contestados (dificuldade de cada teste igual à Força de Vontade do oponente). O alvo sofre níveis de dano letal não absorvível igual ao número de sucessos no teste de Força de Vontade do jogador menos os sucessos no teste de Força de Vontade do alvo. Para continuar destruindo seu oponente por dentro, o jogador pode gastar Força de Vontade adicional a cada turno após o primeiro, acompanhado por mais testes de Vigor contestados, até que ele seja derrotado em um teste. Uma falha crítica resulta no vampiro sofrendo uma quantidade de dano letal igual às suas falhas no teste.

•••• A Carícia de Baal

A Carícia de Baal é um refinamento de Toque de Escorpião, pois este pdoer permite que um vampiro transforme seu sangue em uma toxina ácida que queima qualquer carne viva ou morta-viva, geralmente conseguida lambendo uma lâmina para lubrificá-la antes de atacar um oponente. Normalmente, os guerreiros cuspem o fluído odioso ou tossem e vomitam jatos volumosos de vitae que corroem seus inimigos em montes de lama borbulhante.

Sistema: Além das seguintes exceções, este poder funciona de acordo com as regras para Toque de Escorpião. Em vez de atacar o Vigor de um alvo, o veneno picante gerado pela Carícia de Baal só precisa do contato com a pele e atinge queimaduras cáusticas. Tocar o sangue cáustico causa um nível de dano agravado por sucesso de Força de Vontade na ativação inicial.

Se ingerido, o dano não é absorvível. O toque prolongado em objetos envenenados, por meio de segurá-los diretamente ou agarrar um Cainita usando roupas ou armadura envenenada, causa dano adicional a cada turno. Isso inclui tentativas de desarmar armas envenenadas ou objetos atualmente empunhados pelo vampiro. Armas revestidas de veneno (incluindo os próprios membros, garras ou pregos cortados do próprio vampiro) causam danos agravados. Adicione um dado adicional de dano por sucesso no teste de ativação de Força de Vontade. Este bônus de dano esgota-se em um ponto por turno, momento em que, o veneno é perdido. Qualquer arma revestida é destruída pelo veneno neste ponto.

Um vampiro também pode morder sua língua ou lábio para cuspir um único ponto de sangue envenenado em um alvo solitário, ou regurgitar até sua quantidade máxima de pontos de sangue gastos por turno e cuspir em alvos múltiplos. O cainita pode cuspir ou vomitar sua vitae envenenada por até três pés (um metro) para cada ponto de Força e Potência que ele possui. Alternativamente, o ícor pode vir de uma ferida aberta, incluindo feridas autoinfligidas e aquelas recebidas em combate. Cuspir em um alvo único requer um teste bem-sucedido de Destreza + Atletismo (dificuldade 6) para acertar, embora o cuspe atinja vários alvos como uma chuva de flechas. Sangue expelido em contato com a pele da vítima causa dano agravado, como se o sangue fosse uma arma de arremesso com uma classificação de dano igual aos sucessos de Força de Vontade do vampiro. O personagem ainda pode usar o Toque de Escorpião em vez da Carícia de Baal.

••••• Fortalecer o Sangue Mortal

Para maximizar a quantidade de nutrição possível do sangue de um mortal, aqueles que desenvolveram Cruscitus eventualmente desenvolvem um controle excepcional sobre como processam a vitae que ingerem.

Sistema: Depois de matar sua sede com sangue mortal, o vampiro pode dobrar a eficácia de cada ponto de sangue. Teste Vigor + Ocultismo (dificuldade 6). Cada sucesso converte um ponto de sangue em dois. Isto equivale para qualquer vitae.

••••• • O Gosto da Morte

Ao aprimorar a natureza da Carícia de Baal, este nível de Cruscitus concentra e transforma o sangue vampírico em uma seiva nociva e corrosiva que se alimenta de carne, osso, metal e vidro com facilidade.

Sistema: Com exceção das seguintes exceções, este poder funciona de acordo com as regras para Carícia de Baal e Toque de Escorpião. O veneno criado por meio desse poder é uma seiva espessa, xaroposa, altamente concentrada e pegajosa (como melaço ou alcatrão) que exala um odor rançoso. A dificuldade do teste inicial de Força de Vontade do vampiro aumenta para 7, e dois pontos de sangue são gastos para cada ponto de sangue convertido. A seiva corrói quase qualquer composto. Madeira ou couro são destruídos em um único turno, metal em dois, pedra em três. Materiais especialmente bem feitos, densos ou resistentes duram mais um turno, enquanto os itens criados com poderes místicos duram mais três. Gosto da Morte pode ser usado para destrancar portas, descartar provas ou como meio de tortura. A seiva é imune ao vento e à água, embora o fogo e a luz solar ainda tenham o mesmo efeito.

Os vampiros frequentemente cortam sua carne e espalham a seiva como uma pasta em suas garras, unhas ou outra parte de seu corpo. As armas quase nunca sobrevivem ao tempo que leva para revesti-las e como tal, a seiva é raramente, ou nunca, usada intencionalmente para aumentar o dano de uma arma. A cola viscosa do veneno se espalha como graxa, agarrando-se a qualquer coisa que a toque, e queima por um número de turnos igual aos sucessos obtidos no teste de Força de Vontade do vampiro. Quando esse tempo passa, a seiva encolhe e endurece até se assentar em uma argila semelhante a carvão que se torna carmesim quando triturada e pulverizada. A poeira carmesim produz os mesmos efeitos que o Toque de Escorpião e pode ser inalada ou misturada em um líquido para produzir os resultados desejados.

O dano infligido pelo Gosto da Morte é idêntico ao da Carícia de Baal, mas o veneno permanece após o contato, causando danos continuamente. O contato inicial causa dano igual aos sucessos de Força de Vontade para ativar o poder. A cada turno adicional, ele causa um dano agravado a menos, até não causar mais dano. Por exemplo, com três sucessos, o ataque inicial causa três danos agravados. No próximo turno, causa dois. O terceiro e último turno causa um dano. O personagem atingido pode tentar absorver tais danos com Fortitude.

Um vampiro pode não reter a seiva em sua reserva de sangue para uso posterior ou borrifá-la, mas ele

ainda pode cuspir a seiva na metade da distância normal. Uma ferida autoinfligida precisa não resulta em nada além da seiva escorrendo lentamente. Gosto da Morte atua como uma alternativa, não um substituto, para a Carícia de Baal ou o Toque de Escorpião.

••••• • Toque do Ladrão

O vampiro agora é capaz de absorver sangue através de sua pele, desde que esteja em contato com o próprio sangue ou com uma parte descoberta do corpo de um vaso.

Sistema: Este poder está sempre ativo depois de aprendido. Com um toque, qualquer parte do corpo do vampiro pode absorver sangue por osmose. Independentemente da geração, ele pode absorver apenas dois pontos de sangue por turno. Todos os riscos padrão de beber sangue ainda se aplicam (vínculo de sangue, envenenamento, etc.), mas os vampiros resistem aos efeitos do Beijo iniciado pelo toque com dificuldade 6, enquanto os mortais podem resistir como se fossem vampiros (dificuldade 8).

••••• •• Enfraquecer o Sangue

Com este poder, um Assamita é capaz de impedir com que seu alvo utilize uma de suas características mais básicas pelo simples toque.

Sistema: Ao gastar três pontos de sangue, o cainita toca seu oponente. O Assamita enfraquece o sangue de seu oponente de forma de que ele não possa mais curar seus ferimentos. Então, o Assamita testa Força de Vontade (dificuldade 7) e cada sucesso impedirá o alvo de utilizar sua cura por uma determinada quantidade de tempo.

Sucessos	Resultado
1 Sucesso	Um turno
2 Sucessos	Uma cena
3 Sucessos	Um dia
4 Sucessos	Uma semana
5 Sucessos	Um mês

A mais simples utilização deste poder poderia transformar o mais poderoso Pater Patriae em um vampiro fácil de se vencer. Os Assamitas mais velhos enxergam Enfraquecer o Sangue como uma carta na manga contra inimigos que podem ser considerados poderosos demais.

Quietus Hematus

Esta é a versão Vizir da Disciplina Quietus. Conhecido como Hematus (traduzido do fenício "Minhit Dume" ou "Oferta do Sangue", definido em latim como "Sacrificium Sanguis") faz uso de maneiras sutis de manipular a vitae em auxílio às tarefas de exploração e governança mística.

Quando comparados com as habilidades de Haqim, ambas as Disciplinas delineiam seus respectivos ofícios: Quietus Cruscitus como "a liquidação de dívidas pela ciência do assassinato por meio do sangue" e Quietus Hematus como "a liquidação de dívidas por uma oferta de sangue."

• Infusão de Sangue

Um Cainita pode instilar vitalidade vampírica em um item encharcado-o com seu sangue. Durante a antiguidade, os Vizires usam esse poder para conservar os materiais comuns e as antigas relíquias do clã.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e um turno por tamanho por pé cúbico que um objeto ocupa (mínimo 1) e então testa Inteligência + Ofícios (dificuldade 6). Um livro ou pergaminho pode exigir apenas um ponto de sangue, a espada média pode precisar de três, enquanto uma porta pode consumir até 12 pontos de sangue um turno para encobri-la levemente. O item adquire a suscetibilidade de um vampiro ao fogo e à luz do sol, mas ganha uma quantidade de dados de absorção extras temporários igual aos pontos do personagem em Vigor. Ele também ganha imunidade à erosão por tempo ou elementos, como vento e água, por um período de tempo com base nos sucessos obtidos.

Sucessos	Duração
1 Sucesso	Até um dia.
2 Sucessos	Em até três dias.
3 Sucessos	Até uma semana.
4 Sucessos	Em até duas semanas.
5 Sucessos	Até um mês.
6+ Sucessos	Indefinidamente.

O Vigor utilizado aqui é o Vigor natural + Fortitude base do vampiro, não afetado por quaisquer modificações ou melhorias. Os dados extras de absorção são gastos ao serem rolados. Infusão do Sangue garante resistências a efeitos de Potência e Feitiçarias de Sangue que destróem objetos. Uma vez que esta reserva se esgote, o poder termina e o objeto perde todas as imunidades vampíricas, bem como as suscetibilidades adquiridas por meio deste poder.

•• Veritas Sanguineum

Como um meio de assegurar que seus julgamentos sejam firmemente fundamentados na verdade, este poder permite que um vampiro use o sangue de um indivíduo sendo questionado para adivinhar não apenas a verdade das palavras do alvo, mas a verdade por trás dessas palavras.

Sistema: Para usar este poder, o vampiro deve ter um ponto do sangue do alvo, que ele derrama em um recipiente aberto capaz de reter o fluido indefinidamente, como uma bacia ou taça. O recipiente deve ter dimensões que permitam a ele, pelo menos, mergulhar um dedo na vitae durante o interrogatório. Este poder dura por uma cena ou até que o questionador pare de tocar no sangue. O sangue reduz até que seja gasto, gradualmente se transformando em uma névoa vermelha fina que se dissipa inteiramente em vapor na conclusão da cena.

No início da cena, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Para cada afirmação feita pelo alvo que o personagem deseja examinar, o jogador testa Percepção + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Sucessos no teste indicam o grau de verdade ou falsidade de que o questionador fica ciente. Cada nível de sucesso se baseia no último. Por exemplo, se você conseguir quatro sucessos, receberá todos os resultados até quatro sucessos. Membros Vizires sempre utilizam este poder, até mesmo como forma de intimidação.

Sucessos	**Resultado**
1 Sucesso	Sabe intuitivamente se o alvo acredita que sua afirmação é uma mentira, verdade parcial ou totalmente verdadeira.
2 Sucessos	Sabe intuitivamente se a afirmação é genuinamente precisa e não adulterada, apenas parcialmente ou completamente falsa.
3 Sucessos	Perceba intuitivamente a razão emocional (tédio, ciúme, raiva) por trás da declaração do alvo.
4 Sucessos	Compreende intuitivamente toda a verdade conforme o alvo a conhece conscientemente, incluindo informações que o alvo se lembra, mas não entende.
5 Sucessos	Experimente visões nebulosas e receba dicas veladas de informações que o próprio alvo não possui.
6+ Sucessos	Conhecer intuitivamente as informações das quais o alvo não tem consciência ou perdeu devido a influências sobrenaturais como Dominação.

••• Purificação com o Sangue

Usando o poder da vitae para limpar e restaurar, o vampiro libera seu sangue, permitindo que ele se espalhe por outra pessoa e carregue as impurezas espirituais de influências externas. Este poder limpa a alma do alvo, purgando sua mente de impurezas e manchas sobrenaturais externamente impostas. O mesmo acontece com objetos.

Sistema: Ao gastar um ponto de Força de Vontade, o personagem "batiza" a testa do sujeito pretendido com um ponto de sangue e então coloca as mãos na cabeça dele. Ambas as partes passam pelo menos uma hora em concentração profunda por Força de Vontade do alvo que está sendo purificado. Este tempo pode ser reduzido pela metade se o alvo estiver colaborando com a purificação. O alvo gasta um número de pontos de sangue igual ao limite do Assamita que está purificando-o individualmente e influenciando o poder que ele deseja anular, e testa Força de Vontade (dificuldade igual ao nível do poder +4). Os poderes que levariam a dificuldade além de 10 não podem ser afetados, e para poderes inerentes sem nível definido, a dificuldade é 7. Se o teste for um sucesso, ele remove os efeitos daquele poder. Uma falha desperdiça o sangue gasto e requer outra tentativa.

Purificação com Sangue pode apagar influências atuais e contínuas de Dominação, Demência, Presença ou efeitos semelhantes, mas não protege o alvo ou o protege contra esses poderes no futuro. Este poder não remove técnicas não sobrenaturais de persuasão, hipnose, lavagem cerebral ou estados emocionais genuínos, e não pode dissipar disposições transmitidas pelo clã ou linhagem do sujeito ou influências transmitidas pelo sangue, como um Laço de Sangue. Um personagem não pode usar Purificação com o Sangue em si mesmo.

No caso da purificação de um objeto, o Assamita deve fazer o mesmo processo com seu sangue. Desta vez, ele quem gastará os pontos de sangue equiva-

lentes ao limite da geração e rolará Força de Vontade para anular o efeito do poder colocado sobre o objeto. O tempo para que o processo de purificação do objeto seja realizado é o mesmo que em criaturas, com a diferença de que se baseia em metade da Força de Vontade do Assamita em horas.

•••• Retirar do Coração

Com este poder, um vampiro pode deixar um eco emocional que ressoa em seu próprio sangue ou no sangue daqueles de quem se alimenta.

Sistema: O vampiro bebe um ponto de sangue de um alvo e passa um minuto se concentrando na emoção que deseja expressar em seu sangue. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Carisma + Empatia (dificuldade 7 em circunstâncias normais, 5 se o personagem estiver sentindo a emoção expressa no momento, 9 se estiver experimentando uma forte emoção oposta). O sangue de um sujeito só pode carregar uma emoção por vez. Tentativas de utilizar este nível múltiplas vezes no mesmo alvo não surtem efeito. O vampiro e o alvo são imunes aos efeitos emocionais que geram por meio desse poder, mas não aos efeitos de outros que o usam.

Um vampiro pode induzir este poder sobre um ser vivo, outro cainita (criando um Vinculum de Sangue de um ponto para fazer isso) ou a si mesmo como uma medida defensiva. O sangue do sujeito carrega a emoção impressa por um número de dias igual aos sucessos obtidos.

Qualquer um que engolir a vitae do alvo testa Autocontrole ou Instinto para cada ponto de sangue ingerido (dificuldade igual ao Hematus + 3 do vampiro, máximo de 9). A emoção toma conta do bebedor até certo ponto e por várias horas, dependendo de quantos pontos de sangue ingeridos. Um ponto de sangue resulta em uma mudança perceptível de humor que dura uma hora. A ingestão de três ou mais cativa o bebedor durante a maior parte da noite, oprimindo suas faculdades mentais para suplantar todos os outros pensamentos e sentimentos. Os efeitos de cinco ou mais pontos de sangue podem ser espetaculares ou catastróficos.

Um gole imbuído com medo paralisa o bebedor, fazendo-o entrar em pânico e fugir gritando de terror trêmulo se for sacudido por qualquer som ou movimento repentino. Alguém dominado por ódio pode estripar algum azarado o suficiente para capturar a atenção de sua ira, enquanto um vampiro romanticamente apaixonado poderia perfeitamente se apaixonar por seu jantar (ou outro espectador infeliz). Retirar do Coração pode encorajar os aliados antes da batalha, revigorando-os com bravura ou acalmar a ansiedade inquieta com determinação e coragem. As aplicações estratégicas incluem proteção de rebanhos ou implantação ofensiva de vacas e animais "contaminados" em território inimigo para enfraquecer as defesas do adversário.

••••• Suor de Sangue

Se uma vítima guarda um pingo de remorso ou orgulho pelas ações que cometeu, um mestre em Quietus pode induzir um derramamento torrencial de vitae, uma vez que uma onda repentina de suor sanguíneo encharca as roupas da vítima e se acumula em seus pés.

Sistema: O Cainita deve estar em contato com pelo menos uma gota da vitae fresca do alvo. O personagem passa três turnos concentrando-se na vítima, que deve estar dentro da linha de visão do personagem. Gaste um ponto de Força de Vontade e teste Manipulação + Intimidação (dificuldade igual aos pontos de Força de Vontade atuais do alvo). A vítima perde um ponto de sangue por sucesso, que transpira. O sangue perdido durante este processo é considerado morto e inerte, não fornecendo sustento a um vampiro. Isso poderia, no entanto, inspirar frenesi em vampiros famintos.

Além disso, o alvo fica emocionalmente comprometido por sentimentos de culpa e remorso por transgressões passadas (Consciência) ou por uma compulsão rancorosa de se gabar (Convicção). Os narradores devem adequar o efeito à Filosofia e Virtudes da vítima. O número de sucessos obtidos denota a gravidade desse impulso: Com um sucesso, o alvo recebe uma leve pontada de consciência, enquanto cinco ou mais sucessos resultam em uma entusiasmo completo por seus crimes. Efeitos como estes podem ser aterrorizantes e assustadores em mortais.

••••• • O Despertar do Sangue

Este poder permite que um vampiro leia memórias marcadas no sangue pertencentes a alguém de quem ela se alimentou recentemente.

Sistema: O vampiro deve primeiro consumir um ponto de sangue de outro personagem. Teste Percepção + Empatia (dificuldade 7). O número de sucessos determina a clareza acessada de memórias arquivadas que ecoam no sangue de outra pessoa que o vampiro consumiu. Conforme as memórias se manifestam, o vampiro pode perder o controle da

realidade, aumentando em dois a dificuldade dos testes baseados em Percepção. Consulte o gráfico abaixo para efeitos, com cada grau de sucesso baseado no último.

Uma falha crítica inunda o vampiro com memórias aleatórias daqueles cuja vitae ela ingeriu no passado, durante o qual ele fica atordoado e completamente incapaz de agir até que gaste sangue em uma tentativa de purgar as visões (um ponto de sangue por falha no teste que pode exigir mais de um turno para ser gasto, dependendo dos limites geracionais).

••••• •• Amaldiçoar o Sangue do Coração

Os vampiros que alcançam este nível de controle mestre de Hematus sobre o fluxo de sangue em um corpo. Normalmente é usado para fortalecer um vampiro das tentativas de outro de Diablerizá-lo, mas também pode ser aplicado taticamente para forçar uma vítima a esgotar suas reservas de sangue e possivelmente levá-la a um frenesi de fome.

Sistema: O primeiro efeito deste poder pode ser usado reflexivamente como uma ação defensiva. O jogador restringe um número de pontos de sangue (até seu limite de Geração por turno, mas não mais que 5) que deseja condensar em qualquer área de seu corpo e testa Força de Vontade (dificuldade igual ao número de pontos de sangue condensados +5) Se o teste for bem-sucedido, ele comprime 4 polegadas cúbicas / 6 cm cúbicos por ponto de sangue em uma massa sólida de borracha que restringe completamente o fluxo de sangue de ou para qualquer área que o vampiro selecionar dentro de seu corpo, evitando qualquer perda de vitae que possa ocorrer de um ferida ou tentativas de se alimentar das áreas selecionadas. O sangue permanece preso no lugar e não pode ser ativado para nenhum outro propósito. Disciplinas não passivas que requerem o uso de uma parte do corpo contendo sangue comprimido não funcionam. Ele pode liberar o sangue a qualquer momento para devolvê-lo a um estado dispensável.

O efeito secundário deste poder permite a um vampiro controle completo sobre o sangue de um alvo que está atualmente em contato pele a pele com ele (por exemplo, através de um agarrar), ou alvos que a qualquer momento consumiram o sangue do vampiro ou cujos sangue que o vampiro consumiu a qualquer momento (mesmo por beber de um carniçal pertencente ao personagem oponente), ou se o sangue de um deles entrou na corrente sanguínea do outro, geralmente por ter sido perfurado por uma arma ensanguentada. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Medicina (dificuldade de Vigor + 3 do alvo, máximo 9). Enquanto o alvo permanecer em contato pele a pele com o vampiro (ou em sua linha de visão se uma troca de vitae tiver ocorrido), o vampiro tem controle total sobre o gasto de sangue do alvo (sujeito às limitações geracionais do alvo) e pode condensar sua poça de sangue para prendê-lo (de acordo com o primeiro efeito deste poder) ou ativar qualquer efeito relacionado ao sangue (aumentar estatísticas, curar o alvo, alimentar Disciplinas, etc.). O efeito secundário de Amaldiçoar o Sangue do Coração dura por um número de turnos igual à quantidade de sucessos obtidos no teste.

Se usado contra mortais, o efeito secundário deste poder pode induzir parada cardíaca ou coágulos sanguíneos levando a derrame. Em combates mortais, tentativas de Diablerie são completamente bloquea-

Sucesso	Efeito
1 Sucesso	Impressões vagas das memórias mais recentes até algumas horas antes de o sangue ser consumido.
2 Sucessos	Impressões vagas de memórias que tiveram um forte impacto emocional ao longo da existência do sujeito até quando o sangue foi consumido.
3 Sucessos	Detalhes pertinentes envolvendo memórias até algumas horas antes de o sangue ser consumido.
4 Sucessos	Detalhes pertinentes em torno das memórias que tiveram um forte impacto emocional ao longo da existência do sujeito até quando o sangue foi consumido.
5 Sucessos	Qualquer coisa que o sujeito soube ou sentiu na última década até o momento em que o sangue foi consumido.
6+ Sucessos	Qualquer coisa que o sujeito soube ou sentiu ao longo de sua existência até o momento em que o sangue foi consumido.

das. Por serem especialistas em roubarem a vitae de seus adversários, os Assamitas também tornaram-se especialistas para defender-se deste tipo de ataque.

Serpentis

Serpentis é o legado inconfundível e assustador de Set. A Disciplina permanece como um segredo que os Seguidores de Set guardam perto em suas mentes. Estranhos raramente vêem seus efeitos o suficiente para compreendê-los de forma confiável. Os Seguidores cultivam essa imagem de mistério, deixando os tímidos e invejosos imaginarem do que são capazes.

O nome da Disciplina é um pouco enganador, pois não oferece apenas afinidade com serpentes, na realidade permite que o Setita adote traços do lendário Typhon e Echidna. Existem várias histórias entre os Seguidores para explicar por que eles assumem as imagens de monstros gregos em vez do próprio Set, mas a postura prevalecente é que a Disciplina funciona, e eles passam relatos históricos ligando Set à Besta Tifônica devido a imagens mitológicas compartilhadas. As transformações de Serpentis duram a cena, a menos que seja indicado de outra forma ou terminadas prematuramente. Além disso, os poderes do Serpentis podem ser usados juntos.

• Olhar Encantador

Este poder torna o vampiro como um foco de atração. Ele assume uma característica sedutora e encantadora, como olhos dourados de serpente ou um brilho perolado em sua pele. Ele pode paralisar com um simples olhar, e mortais em sua vizinhança se sentem atraídos por ela. Esses recursos são sempre sutilmente sobrenaturais, se uma pessoa prestar atenção, isso trai a natureza desumana do Setita, mas a observação casual não revela nada.

Sistema: Nenhum teste é necessário. Enquanto ativo, o Setita desfruta de -1 de dificuldade em todas as ações sociais devido à sua característica atraente. Seu olhar paralisante só pode afetar um único personagem, que deve estar prestando atenção no vampiro. O olhar afetará personagens sobrenaturais assim como mortais, mas personagens sobrenaturais podem gastar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade Carisma + Lábia do vampiro) para quebrar o olhar. Um personagem afetado quebra o olhar se estiver claramente em perigo.

Vampiros, em especial Toreadores, que por algum milagre descobriram a funcionalidade deste poder acusam os Setitas de terem roubado sua capacidade de utilizar Presença de forma com que Fascínio e Olhar Paralisante estivessem juntos no mesmo poder de Serpentis. Ninguém sabe se a acusação é verdadeira.

•• A Língua de Apep

O vampiro pode prolongar sua língua à vontade, dividindo-a como a de uma serpente. A língua pode chegar a 18 polegadas ou meio metro e é uma arma eficiente em combates próximos. Sua língua se torna áspera e navalhada.

Sistema: A ativação deste poder causa ferimentos agravados (dificuldade 6, dano igual à Força, com Potência se o Setita a tiver) com a língua do Setita. Se o vampiro ferir seu inimigo, no próximo turno ele pode beber o sangue de seu alvo como se tivesse afundado seus caninos no pescoço da vítima. Por mais horrível que pareça, a carícia da língua é muito parecida com o Beijo e até mesmo rende suas vítimas mortais indefesas, com medo e êxtase.

Além disso, a língua é altamente sensível a vibrações, permitindo que o vampiro atue com eficiência na escuridão preferida pelo clã. Ao palpitar sua língua de dentro para fora de sua boca, o vampiro pode diminuir pela metade quaisquer penalidades referentes à percepção na escuridão, incluindo causada pela Tenebrosidade Lasombra.

•• Mandíbula Tifônica

A mandíbula do vampiro se torna uma coisa feroz e maleável que ela pode controlar de várias maneiras. Sua mandíbula se estende até o peito, suas presas crescem até o tamanho de pequenas adagas, sua língua se bifurca na ponta e ataca com um metro de comprimento, e sua garganta se expande para consumir qualquer coisa que ela possa colocar em sua boca. Ela pode escolher adotar algumas ou todas essas adaptações ao ativar a Mandíbula Tifônica.

Sistema: O personagem deve gastar um ponto de sangue para ativar reflexivamente Mandíbula Tifônica. O dano causado por este poder é Letal (dificuldade 7). Além disso, se ele ferir seu inimigo, a probóscide de sua língua permite que ele se alimente de sua vítima como se ela o tivesse mordido. Isso faz com que o Beijo seja como uma mordida, embora seja extremamente doloroso e não cause prazer algum. Normalmente as vítimas gritam em desespero após serem alvos deste poder. Sua mandíbula permite que ele faça ataques de mordida sem agarrar. Mordidas bem-sucedidas causam um dado adicional de dano e iniciam um teste de agarrar automaticamente. Quando ele morde um oponente, sua garganta

dilatada pode consumir cinco pontos de sangue por turno, em vez de três. Este poder pode ser combinado com A Língua de Apep, utilizando ambos ao mesmo tempo se o personagem tiver ambos os poderes.

••• Veneno da Serpente

Neste nível, a mordida do vampiro se torna venenosa como uma víbora da morte.

Sistema: Com o gasto de um ponto de sangue, as presas do vampiro tornam-se ocas e geram veneno. Qualquer humano que o vampiro morde sofrerá com o veneno. As vítimas afetadas sofrem os Serpentis do Setita em dano letal, além de qualquer dano que a mordida possa ter causado. Os humanos que sobrevivem ao dano ficam paralisados (-5 para todas as ações) e devem ser bem-sucedidos em um teste de Vigor (dificuldade 8) a cada trinta segundos por cinco minutos ou morrerão. Cainitas não sofrem do efeito deste veneno, embora a mordida garanta Força +2 de dano Agravado.

••• Carne da Serpente

Com este poder, a carne do Setita se torna dura, escamosa, viscosa e monstruosa. Seu corpo se torna flexível e maleável, e ela fica mais difícil de machucar.

Sistema: Gaste um ponto de sangue para mudar reflexivamente. A Carne da Serpente reduz as dificuldades de absorção para 5. Ele pode usar sua Vigor para absorver qualquer dano agravado não causado por fogo ou luz solar. O vampiro pode deslizar por qualquer abertura larga o suficiente para caber em sua cabeça. Por último, pode escapar reflexivamente de qualquer agarrão. Esta mudança pode ser sutil, se o vampiro gastar um ponto de Força de Vontade durante a ativação. Se sutil, as escamas casuais não revelarão sua natureza sobrenatural se ela estiver vestindo pelo menos roupas modestas. Se o Setita escolher utilizar o potencial completo de sua natureza sobrenatural, reduza em dois as dificuldades de Intimidação.

•••• Mumificar

Este poder dá a capacidade do Setita de Mumificar seu próprio corpo, de forma que fique quase indestrutível. Embora o vampiro fique limitado, esta é uma boa tática para Setitas que vão entrar em longos períodos de torpor.

Sistema: Este poder na realidade é um grande ritual. O Setita deve utilizar uma lâmina ungida em vitae. A vitae deve ser uma mistura de seu próprio sangue com o sangue de uma serpente. Depois disto, ele deverá preparar um composto de mel, vitae e pó de ossos da mesma serpente do qual utilizou o sangue. Este composto deve ser aquecido até tornar-se uma geleia. Então, quando a geleia endurecer, o setita raspará com alguma superfície áspera. O objetivo é transformar este composto em pó. Este torna-se um pó avermelhado.

O Setita deve deitar-se em uma mesa ou deitar seu alvo. Ele fará um corte a partir do abdômem. Por estar utilizando uma lâmina embanhada em seu próprio sangue, ele não recebe danos a partir disto. Mortais morrem de forma extremamente dolorosa durante este processo e outros vampiros podem morrer. Alguns setitas realizam este ritual antes de transformarem o mortal num vampiro para que ele se acostume com a dor da não vida.

O Setita retirará cada um de seus órgãos, fechará a abertura de seu abdômem e umedecerá os órgãos com a vitae. O único órgão que o setita é incapaz de tirar, ainda, é o próprio coração. Neste nível de poder, setitas que tentam fazê-lo morrem. Depois, utilizará o pó em seus próprios órgãos. Quando o fizer, os órgãos tomarão uma textura amarelada e endurecida, quase como se estivessem com uma casca por cima. Todos os órgãos são guardado em uma urna especial. Esta urna conserva e impede os órgãos de apodrecerem ou serem feridos por quaiquer meios ambientais, incluindo luz do sol e fogo.

Este poder tem efeitos negativos e positivos. Primeiramente, o vampiro ficará quase invulnerável. Danos causados por perfurações no corpo perdem metade do efeito. Marretas e martelos não sofrem da mesma penalidade. Testes de resistência aos danos reduzem a dificuldade em 1. Além disto, todas as jogadas para causar dano ao setita aumentam em mais dois a dificuldade com objetos cortantes. Venenos naturais são inúteis e o setita pode absorver o dano de venenos sobrenaturais com dificuldade 5. O personagem ainda pode utilizar todos os níveis de Serpentis e outras Disciplinas enquanto estiver acordado. O setita ainda é vulnerável ao fogo, luz do sol e fé verdadeira.

Não há fraquezas ou limitações específicas além do fato de que o setita terá que saber exatamente onde estão seus órgãos. Qualquer um que pegá-los pode ferí-lo à distância perfurando-os completamente, causando dano agravado para cada órgão destruído. O setita não enfrentará a morte final, mas certamente o torpor o aguardará se tais danos continuarem.

O cancelamento deste ritual inclui o setita ter que recolocar todos os seus órgãos novamente e regenerá-los. Tenha cuidado, pois perder os órgãos pode ser fatal.

•••• Avatar Tifônico

Agora, o Setita pode se tornar uma Besta Tifônica, uma criatura lendária. Esta é descrita como um chacal alto com uma cauda dura, bifurcada e pontiaguda, com orelhas pontudas e severas e um focinho comprido. As Bestas Tifônicas são vermelhas, pretas ou uma combinação delas. Alternativamente, ele pode assumir uma forma híbrida de humano / serpente com uma cauda longa e preênsil como pernas. Setitas usam isso como uma espécie de "forma de guerra" além das funções religiosas. Alguns setitas utilizam a forma do Avatar para passarem-se por semideuses ou enviados dos próprios Deuses.

Sistema: Gaste um ponto de sangue. A transformação leva três turnos, mas pontos de sangue adicionais podem ser usados para reduzir o tempo em um turno. Quatro pontos de sangue tornam a transformação reflexiva.

Qualquer forma ganha dois pontos de Força, Destreza e Vigor. A forma animal se move com o dobro da velocidade do vampiro, causa dois dados adicionais de mordida e reduz em dois as dificuldades para resistir à perda de equilíbrio. A cauda da forma híbrida pode atuar como um ataque adicional como parte de uma ação múltipla, e a cauda ganha cinco pontos de Força em vez de dois.

Obviamente, ambas as formas são inquestionavelmente sobrenaturais. O vampiro inspira terror e espanto nos mortais. Mortais com menos pontos de Força de Vontade do que a pontuação de Serpentis do vampiro devem fugir ou se subjugar. Eles podem agir por um único turno gastando um ponto de Força de Vontade. Mortais com mais Força de Vontade podem testar a Força de Vontade (dificuldade de Serpentis do vampiro) para evitar espanto e medo. Ao aprender Avatar Tifônico, escolha a forma animal ou a forma híbrida. Você pode comprar a outra forma mais tarde pela metade do custo de experiência normal.

••••• Mãe dos Monstros

Equidna foi chamada de Mãe dos Monstros. Este poder permite ao setita gerar pequenos animais tifônicos em sua carne. Os monstros crescem de sua pele, começando por abrir os olhos e bocas de sua carne, então rasgando de seu corpo, levando parte dela com eles. Esses monstros têm inteligência infantil e entendem a fala do vampiro. Eles seguem seus comandos sem exceção e não podem ser comandados ou afastados de seu dever. Alguns setitas podem criar outros monstros mitológicos. Rumores persistem de alguns Setitas que podem criar humanos rudimentares de sua carne.

Sistema: Gaste um ou mais pontos de sangue e marque um nível de vitalidade na ficha de seu personagem. Esse nível de vitalidade não pode ser recuperado enquanto a besta permanecer longe do vampiro. O primeiro ponto de sangue cria o monstro, e pontos de sangue adicionais agem como uma poça de sangue que a besta pode usar para curar os danos (da mesma forma que um vampiro pode) ou para ativar os poderes de Serpentis de nível 1-4 do vampiro para si mesmo.

Cada monstro demora um turno para nascer. O vampiro só pode gastar tanto sangue quanto puder em um único turno para abastecer a poça de sangue do monstro. O vampiro pode refletir um monstro de volta em sua carne, reabastecendo sua poça de sangue restante e recuperando o nível de saúde perdido. Ela também pode incluir o cadáver de uma besta para recuperar o nível de saúde perdido. O setita pode escolher uma outra forma mitológica forma para a besta. No entanto, esses monstros obviamente não são naturais.

••••• O Coração das Trevas

Os Mestres de Serpentis afirmam que este poder é a evolução de Mumificar, pois permite que o setita arranque seu coração. Ele pode até mesmo usar esta habilidade em outros cainitas, mas isso requer várias horas de uma cirurgia repulsiva. Apenas a lua nova, a lua invisível, pode conceder sucesso a este poder. Se realizado sob qualquer outra lua, o ritual falha. Depois de remover seu coração, o vampiro o coloca em uma urna de barro, e então, esconde ou enterra a urna. Ele não será mais imobilizado por estacas de madeira que atravessem seu peito e percebe que É mais fácil resistir ao frenesi. Afinal, o coração é o centro das emoções, e portanto, a dificuldade dos testes para resistir ao frenesi são reduzidas em dois enquanto o poder estiver em vigor.

Os Cainitas são cuidadosos em manterem seus corações longe do perigo. Se alguém encontrar seu coração, o vampiro estará totalmente à mercê desta pessoa. O coração pode ser destruído se lançado ao fogo ou exposto à luz do sol. Se isto acontecer, o Membro morre onde estiver, evaporando em um

feroz amontoado de cinzas e ossos negros.

Afundar uma estaca de madeira no coração exposto imediatamente coloca o vampiro em estado de torpor. Um vampiro pode carregar seu coração consigo ou possuir vários corações falsos enterrados em diferentes lugares. O Membro frequentemente evita o lugar onde o seu coração está escondido, dificultando assim o seu descobrimento. Os mais sábios no conhecimento Setita murmuram que anciões corruptos do Clã frequentemente mantêm a posse dos corações de seus inferiores, para controlar melhor suas crias errantes.

Sistema: Este poder não requer testes. Pessoas que testemunham o vampiro retirar o coração do seu peito (ou fazer o mesmo com outros vampiros) têm que testar sua Coragem. Uma falha indica qualquer coisa desde intranquilidade até repulsão completa, possivelmente até mesmo Rötschreck. Tentativas de influenciá-lo emocionalmente falham automáticamente. O setita torna-se tem poráriamente imune à efeitos de manipulação emocional. A Presença deve ser superior ao seu nível de atual Serpentis para funcionar. Este poder pode ser usado em conjunto com Mumificar, tornando o Setita quase invulnerável enquanto estiver nesta forma.

••••• • Aspecto Divino

Setitas acreditam que este poder é uma das formas de aproximar-se de Set. Ele permite com que o setita consiga mudar sua forma para um grau mais elevado em comparação aos humanos, tornando-se quase um semi-deus. Aqueles que tentam conversar com o setita enquanto estiver na forma divida, testam Frenesi (dificuldade 4). A forma divina cria uma aura de imposição e respeito, fazendo com que meros humanos não possam aproximar-se, com exceção do Aspecto do Lorde de Todas as Terras e do Viajante.

Sistema: Quando comprar este poder, o jogador deve definir a forma que se transformará. Para a ativação, é necessário o gasto de um ponto de Força de Vontade e de sangue. O poder pode ser ativado quando quiser e dura por uma cena.

O Aspecto do Deus Rei: Assumindo esta forma, o setita ganha imposição, intimidação e comando. Sua voz torna-se grandiosa e intimidadora. Ele ganha +3 dados para qualquer rolagem que envolva Liderançae e Intimidação.

O Aspecto do Guerreiro: Esta forma transforma o setita num verdadeiro guerreiro. Ele cresce sua massa muscular, aumentando 1 em cada Atributo Físico, acrescentando +1 dado para absorção de dano e ganhando +2 pontos de vitalidade. O poder não funciona para proteger-se de dano Agravado, embora o setita possa ativar Carne da Serpente para ajudá-lo.

O Aspecto do Tempestades: Nesta forma, o setita consegue abençoar qualquer arma que possa tocar com seu sangue. Isto requer que o personagem toque na arma ou projétil e gaste um ponto de sangue. A arma precisará ser arremessada na próxima rodada e quando for, os ventos ajudarão o acerto garantindo 2 sucessos automáticos para o acerto e +2 dados para a rolagem do dano, aumentando a distância do arremesso em 50% a mais do que o normal.

O Aspecto do Lorde de Todas as Terras: Quando assumir esta forma, tanto o setita quanto suas roupas são transformadas. Ele se molda como um membro da sociedade em que vive. Se um setita se encontrar entre os Pártos, sua aparência imitará a de um, embora suas roupas não pareçam ser de melhor qualidade. O personagem pode escolher manter sua Aparência atual ou trocar para Aparência 2 temporáriamente. Enquanto ele estiver nesta forma, ele sabe falar o idioma da região em que está, incluindo o conhecimento dos costumes e cultura local. Este poder não funciona dentro do Egito, aparentemente esta forma não é capaz de enganar egípcios. Quando o efeito do poder acabar, o setita retornará ao normal, lembrando-se de tudo, mas não sabendo como se portar naquela cultura ou sequer falando o idioma local.

O Aspecto do Viajante: Neste aspecto, o setita adquire imunidade a qualquer veneno, sobrenatural ou natural, incluindo os de Quietus (equivalente ao nível de Serpentis utilizado pelo Seguidor de Set). O personagem assume um aspecto humano, perdendo sua palidez e adquirindo até mesmo melanina. Até mesmo sua temperatura corporal ficando próxima a de humanos. Isto facilita para que o setita se passe por um humano.

••••• • Hálito do Basilisco

Este mortal poder permite com que um setita possa jogar seu Hálito corrosivo em seus arreadores, como uma completa fumaça de gás que funciona como um ácido, ferindo gravemente aqueles que estiverem nos arredores.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e sopra seu Hálito pela sala. A núvem de gás pode chegar a 3 metros de diâmentro. Para acertar alguém, o jogador deve rolar Destreza + Briga (dificuldade 6).

O oponente não pode bloquear ou contra-atacar a núvem de gás, apenas desviar-se. Cada sucesso ao desviar-se anula um nível de dano Agravado da vitalidade do alvo atingido. O dano por ser resistido por Fortitude, apenas. Poderes de outras Disciplinas que de alguma forma tornem o personagem imune a este tipo de dano também funcionam. Esta núvem de gás se dissipa em um turno e pode ser utilizada em objetos, corroendo-os e os destruindo completamente em poucos turnos. Utilizar este poder em paredes pode até mesmo abrir fendas, destruir mecanismos e entre outras coisas. Humanos nunca se recuperam dos ferimentos causados por este poder.

••••• •• Forma da Tempestade

Set era conhecido como o deus das tempestades. Com este poder, o vampiro se torna a tempestade temporariamente, espalhando seu corpo em uma nuvem furiosa de vento, chuva e relâmpagos, golpeando tudo ao seu redor implacavelmente.

Sistema: A transformação dá uma volta completa. Gaste dois pontos de sangue por turno enquanto permanece na Forma da Tempestade. O vampiro se torna uma tempestade. Esta tempestade profana ocupa três metros por ponto do Serpentis do vampiro, e ela pode se mover na metade de sua velocidade normal. Ela se torna imune a danos físicos nesta forma. Aumente todas as dificuldades de Percepção em 3. Role seu Serpentis como dano contundente a cada turno contra todos os personagens dentro da tempestade. Gastando um ponto de sangue, ela pode invocar um raio para atingir um inimigo. O ataque requer um teste de Percepção + Ocultismo e causa dano agravado igual aos pontos do vampiro em Serpentis. Não pode ser bloqueado ou desviado, apenas evitado e encharcado.

Gastando um ponto de Força de Vontade na ativação, o vampiro pode permanecer material no centro da tempestade. Ele se torna imune aos efeitos da tempestade, mas ainda pode realizar ações físicas.

Temporis

Os Brujah Verdadeiros insistem que a origem de Temporis volta ao Antediluviano Brujah antes de sua diablerie. Eles alegam que a Rapidez não passa de uma cópia inútil de um amador corrupto. A preponderância da Rapidez sobre Temporis entre os filhos de Caim, bem como as conta no Livro de Nod da rapidez desumana do próprio fundador, indica o contrário.

Alguns acreditam que o Autarca está enterrado em algum lugar. Seu progenitor, sem dúvida, criou a arte de Temporis, mas as evidências sugerem que ele o fez refinando a Rapidez. As Disciplinas distintivas têm alguma afinidade uma pela outra, pois ambas envolvem aceleração, mas os mistérios mais profundos de Temporis residem em sua capacidade de canalizar diretamente a êxtase profana que preserva um vampiro da erosão do tempo.

Os poderes utilizados por Temporis são todos reflexivos. Isto é, podem ser utilizados no turno do adversário, embora não mais do que um nível de Temporis por adversário podem ser utilizados naquele turno. Personagens que possuem Temporis não podem possuir Rapidez. Eles devem escolher entre um e outro, mas nunca aprender ambos. Personagens que não pertencem ao clã Brujah talvez precisem ingerir vitae para aprenderem Temporis naturalmente.

• Ampulheta da Mente

O tempo é uma força traiçoeira demais para manipular descuidadamente. O primeiro poder de Temporis concede ao vampiro uma percepção inata e infalível do tempo.

Sistema: Esta disciplina duplica a Qualidade Sintonia Celestial (consulte o Capítulo 10), exceto que o alcance intuitivo do cainita é impecável além de qualquer unidade de medida de tempo convencional. Além disso, o vampiro sabe instintivamente quando o tempo é interrompido por qualquer efeito sobrenatural, incluindo Rapidez. Ao rolar Percepção + Acuidade na dificuldade 6, ajustada pelo narrador de acordo com a distância e intensidade do poder, o Brujah pode perceber os efeitos utilizados mesmo que permaneça dentro de um cronograma alterado, mas ciente de que uma mudança ocorreu. A dificuldade de qualquer efeito sobrenatural para alterar a percepção concedida pela Ampulheta da Mente é aumentada em 1 para cada ponto de Temporis que o personagem possui.

•• Contemplação Bloqueada

Devido à eficácia dessa habilidade simples, a maioria dos Brujah Verdadeiro acreditam que o Antediluviano provavelmente permaneceu preso no instante em que as presas de Troile perfuraram sua garganta com perpetuidade. Um vampiro com esse poder domina a percepção do tempo concedida através da Ampulheta da Mente, permitindo-lhe dilatar sua acuidade mental em resposta à crise. Em segundo lugar, ele também pode projetar essa habilidade de maneira inversa para os outros, entorpecendo todos

os processos de pensamento e a percepção perceptiva, ao mesmo tempo em que produz um atordoamento insondável à vítima, que apaga a mente.

Sistema: O efeito primário desse poder pode ser ativado reflexivamente como uma ação defensiva. O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Raciocínio + Prontidão (dificuldade 6). Com sucesso, a percepção do tempo do vampiro pára quando sua mente sai do fluxo com o tempo linear para um presente perpétuo. Ele pode pontificar e contemplar, mas não pode agir fisicamente, mudar de opinião, usar qualquer poder que exija um custo de ativação física (como sangue) ou influenciar o mundo de qualquer maneira. Uma vez que o vampiro decide seu próximo curso de ação, ela volta sua atenção ao tempo e pode agir de acordo com seus planos.

A dificuldade da primeira ação que ele executa é reduzida em uma por sucesso acumulado acima, até uma dificuldade mínima de 3. No entanto, algumas ações e eventos são inevitáveis. Um vampiro pode demorar na eternidade ruminando de uma posição sem vitória, sem chegar a uma conclusão confortável. Um cainita pode fazer uma pausa para considerar possibilidades um momento dantes de uma estaca perfurar seu coração, mas não importa quanto tempo ele deliberar sobre um curso de ação, ele simplesmente não pode se esquivar.

Para o efeito secundário desse poder, o vampiro se concentra em uma única vítima na linha de visão. O jogador gasta um ponto de sangue e rola Manipulação + Ocultismo (dificuldade da força de vontade da vítima). A vítima então entra em transe leve que dura um minuto por sucesso. As vítimas entrecruzadas não percebem o ambiente e o fluxo de tempo ao seu redor. O estado termina imediatamente se a vítima sofrerem danos ou sofrer uma repentina sacudida em seus sentidos, como um trovão ou até um leve empurrão. A conversa normal não quebra o transe, embora os gritos o façam. Uma falha no rolagem faz com que o próprio vampiro entre em transe.

••• Movimento Liderado

Com um gesto, o vampiro pode agora diminuir o fluxo do tempo para um mero fio, fazendo com que os que estão sob a influência desse poder percebam a passagem do tempo em um borrão estonteante. Sua própria percepção diminui, apesar dos eventos que ocorrem normalmente ao seu redor.

Sistema: Esse poder pode ser ativado reflexivamente como uma ação defensiva. O jogador gasta um ponto de sangue e rola Inteligência + Ocultismo. A dificuldade depende da velocidade do alvo, por exemplo, um carrinho de passeio puxado por um burro é apenas a dificuldade 4, enquanto uma única flecha disparada por um cainita com Rapidez tem uma dificuldade de 9. Cada ponto de Temporis além desse nível reduz a dificuldade em um, até o mínimo de dificuldade 4. Nenhum alvo maior que um homem ou um cavalo pode ser afetado. Objetos agrupados de tamanho e natureza semelhantes contam como um único objeto e aumentam a dificuldade em dois. Cada sucesso reduz a velocidade atual de um alvo e os dados de dano acumulados pela metade.

As falhas são re-jogadas como um dano não absorvível contra o próprio vampiro. Para personagens com lentidão, aplique os sucessos marcados contra eles na dificuldade de qualquer ação que envolva Destreza, Raciocínio e Força. Quando for alvejado pela primeira vez por esse poder e, a cada turno, ele é afetado depois, um personagem com Rapidez pode negar sucessos individuais no teste a um custo de um ponto de sangue cada. O poder de Rapidez 2 - Reflexos Avançados pode ser efetivo contra este poder, negando a lentidão do Raciocínio, embor o corpo físico ainda possa estar lentificado. Esse poder, se for bem-sucedido, não poderá ser aplicado mais de uma vez a um alvo. O Movimento Liderado dura um turno para cada dois sucessos acumulados, arredondados.

•••• Paciência das Nornas

O vampiro agora pode expandir a circunferência de seu poder para engolir vários alvos de uma só vez ou localizá-lo em um único ponto focado para congelar um ou mais objetos no lugar. Esse poder utilitário oferece benefícios de combate e não-combate, como transformar um atacante em uma estátua no meio do confronto ou preservar documentos preciosos sem arriscar-lhes os estragos da idade.

Sistema: Além das exceções a seguir, esse poder funciona de acordo com as regras do Movimento Liderado. Para diminuir vários alvos, o jogador gasta um ponto de sangue e um ponto de Força de Vontade. Para suspender um único alvo, o jogador gasta dois pontos de sangue (ignorando os limites de gerações). Múltiplos alvos não exigem jogadas separadas e sofrem os efeitos de acordo com os sucessos marcados contra sua dificuldade.

Vários alvos podem ser parados ou atrasados equivalentes à classificação de Raciocínio do personagem em uma única ação. Para interromper completa-

mente um alvo solitário no local, é necessário um teste bem-sucedido de Inteligência + Ocultismo (consulte Movimento Liderado). Depois disso, se algo que carrega mais força cinética do que uma gota de chuva entra em contato com o alvo, ele volta ao tempo na velocidade em que foi parado. Personagens com Rapidez ainda podem negar sucessos individuais no teste ao custo de um ponto de sangue cada, mas não podem tentar fazê-lo depois que esse poder se apoderar. Objetos inanimados antes da aplicação desse poder podem ser suspensos indefinidamente. Isso não inclui alvos vivos ou não vivos em repouso ou alvos atualmente sob a influência desse poder.

••••• Dom de Clotho

Com esse poder, um vampiro acelera o tempo dentro de si mesmo, movendo-se com uma velocidade sobrenatural que lhe permite manobrar ou atacar mais rápido do que os olhos podem ver, além de pensar, planejar ou invocar Disciplinas que requerem foco intenso.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue (ignorando os limites geracionais normais) e lança Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Com um único sucesso, essa Disciplina funciona como Rapidez, usando metade da classificação Temporis (arredondado para cima) do vampiro no lugar de Rapidez, quando aplicável. Esse poder permanece ativo por um número de turnos igual aos sucessos obtidos.

Ao contrário do Rapidez, o Dom de Clotho permite qualquer tipo de ação. Um vampiro pode contemplar seus movimentos, ativar Disciplinas várias vezes, incluindo aquelas que exigem concentração total ou normalmente não podem ser usadas mais de uma vez por vez (como Dominação ou Magia de Sangue). Existe uma exceção: qualquer Disciplina que conceda ao vampiro ações extras além daquelas já obtidas pelo uso desse poder não funcionam. Além disso, toda ação gasta na ativação de uma Disciplina resulta em dois dados não absorvíveis de dano letal contra o vampiro (dificuldade igual à classificação Temporis do vampiro). O dano se manifesta à medida que o próprio tecido do vampiro está se destruindo, como se os céus negassem sua existência em partes.

••••• • Clareza

A Clareza permite aos Brujah avançar um pouco no tempo e ver como certas ações vão se desenrolar. Isso permite que eles voltem ao presente e usem essas informações para realizar sua próxima ação com maior habilidade e utilidade. Quando eles retornam

um momento antes de partirem, a única evidência desse poder é um brilho ao redor do personagem conforme eles retornam.

Sistema: O personagem gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8) para ver o quanto ele pode se lembrar e compreender o que viu. Cada sucesso obtido concede a eles um dado adicional à sua parada de dados para a próxima ação. Este poder ser utilizado reflexivamente, em combates físicos também.

Fora de combate, este poder pode funcionar para saber o que uma Harpia irá dizer sem nem mesmo palavras terem saído de sua boca, antecipar um ataque antes que seus inimigos pensassem em surpreendê-lo ou evitar que uma incêndio aconteça em uma biblioteca antes que alguém derrube uma pira no local. O brilho ao redor do vampiro é sutil, mas com um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 8) podem permitir uma desconfiança de que não há algo natural ali.

••••• •• Sair do Fluxo

Este poderoso efeito de Temporis permite com que um vampiro consiga retirar-se do fluxo de tempo por uma quantidade de turnos e fazer quaisquer ações que deseje. Tudo ao redor do vampiro em alguns metros congela. Flechas, espadas, uma jarra de vinho caindo ou até mesmo um homem correndo em direção ao vampiro pausa no tempo. E só podem retornar após o tempo passado.

Sistema: Este poder pode ser usado reflexivamente. O personagem gasta um ponto de sangue, dois pontos de Força de Vontade e rola Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8). Cada sucesso garante um turno para que o Brujah Verdadeiro consiga se manter fora do fluxo de tempo. Naturalmente a área de expansão do tempo dilatado é de 1 jarda/metro para cada nível de Temporis do Brujah. O personagem deve gastar 1 ponto de sangue para cada metro que quiser aumentar, podendo isentar-se do limite de gasto de sua geração.

Enquanto está no fluxo de tempo, o personagem não é capaz de utilizar outros níveis de Temporis, pois está mantendo todas as suas concentrações para o tempo ficar estático na área. Mesmo assim, o personagem ainda pode dividir ações durante estes turnos sem sofrer penalidades de dano no próximo turno. Se o personagem afetar um alvo ou mais, com quaisquer outras Disciplinas, os efeitos, danos e consequências só acontecerão assim que o tempo despausar. Mesmo com Rapidez, vítimas deste poder ficam completamente estagnadas e não fazem ideia do que aconteceu. Isto implica que quando o tempo despausar, será como se a cena inteira tivesse acontecido num piscar de olhos e o Brujah Verdadeiro fosse imensamente veloz.

Se o Brujah falhar, as dificuldades de quaisquer ações durante aquele turno aumentam em +1. Falhas críticas garantem em dano o equivalente ao nível de Temporis do personagem. Sendo este poder de nível 7, então o personagem será ferido com 7 pontos de dano Letal. O personagem pode absorver com Vigor + Fortitude (dificuldade 8).

Exemplo: *Elliot pausou o tempo. Ele possui Inteligência 4 + Ocultismo 5 e obteve 3 sucessos na rolagem. Durante 3 turnos, o tempo ficará pausado. Porém, Elliot gastou mais 4 pontos de sangue, portanto sua área dilatada é de 4m de circunferência. Elliot então, utiliza Força 3 + Potência 3 e atinge seu adversário duas vezes, dividindo ações para cada ataque. Logo, o dano só será aplicado quando o tempo despausar e então seu adversário poderá rolar seus dados de Vigor + Fortitude.*

Tenebrosidade

Se tem um poder que define o clã Lasombra, este é a Tenebrosidade. Esta é a Disciplina concede ao vampiro o poder sobre a escuridão em si. A natureza da escuridão invocada por Tenebrosidade é um assunto de intenso debate entre os vampiros. Alguns acreditam que sejam apenas sombras, enquanto outros acham que o poder dá o controle sobre as coisas da alma do vampiro, permitindo-os moldá-la em algo tangível. Os mais estudiosos e ocultistas entende o Abismo como um plano potencialmente ligado às sombras, que permite a manipulação praticada pelos Lasombra, liberando terror quando invocado no plano terreno. Independentemente disso, os efeitos da Tenebrosidade são assustadores, conforme ondas de escuridão turva saem do vampiro, envolvendo aqueles em seu caminho como uma onda infernal.

Os vampiros usuários de Tenebrosidade podem ver através da escuridão que controlam, apesar de outros vampiros (mesmo aqueles que também têm Tenebrosidade) não conseguirem. Existem terríveis contos de rivais Lasombra lutando para cegar e sufocar um ao outro com as mesmas mechas das trevas circulam entre os membros mais jovens do clã, apesar de nenhum ancião confirmar essas alegações.

• Jogo de Sombras

Embora essa habilidade não permita que os personagens criem sombras que ainda não existem, ela

permite manipular, mover e animar as sombras do ambiente. Isso pode conceder efeitos sociais, como usar sombras para se tornar mais imponente ou moldar um ambiente para atender às suas necessidades, criando áreas de sombra nas quais esconder um pessoa ou objeto.

Sistema: Gaste um ponto de sangue para adicionar um dado às paradas de dados de Intimidação e Furtividade de um personagem para o restante da cena. Enquanto este poder estiver ativo, os personagens também podem mover, mudar e animar sombras, o que pode incluir separá-los de sua fonte original. Isso pode incluir sombras em movimento de forma a permitir que o personagem veja melhor, o que reduz qualquer penalidade incorrida pela escuridão pelo valor da taxa de Tenebrosidade do personagem. Os mortais acham esse poder aterrorizante e devem passar por um teste de Coragem de 7. Se eles falharem, suas paradas de dados Sociais são reduzidas em um quando vêem esse poder em uso.

•• Mortalha das Trevas

O vampiro pode criar uma nuvem de escuridão. A nuvem obscurece completamente a luz e som, mesmo em certa medida. Aqueles que foram presos dentro dela (e sobreviveram) descrevem a nuvem como viscosa e enervante. Esta manifestação física dá crédito aos Lasombra que afirmam que sua escuridão é algo diferente de mera sombra. A nuvem de sombras pode até se mover. Se, o vampiro criador desejar, embora isso requer concentração total.

Sistema: Para usar esta habilidade, teste Manipulação + Ocultismo com uma dificuldade de 7. O sucesso resulta em uma nuvem de escuridão impenetrável de 10 pés (ou três metros) de diâmetro em qualquer lugar dentro de 50 jardas / metros do personagem. Cada sucesso adicional pode adicionar dez pés / três metros ao diâmetro da nuvem, a critério do lançador. O Lasombra pode escolher afetar uma área que não esteja em sua linha de visão, mas com uma dificuldade de 9, e eles devem gastar um ponto de sangue.

Todas as paradas de Percepção são reduzidas em cinco dados e as dificuldades de todos os testes de personagens dentro da nuvem aumentam em dois. Personagens com métodos sobrenaturais de aumentar a Percepção, como Sentidos Aguçados (Auspícios 1) recebem apenas uma penalidade de dois dados em sua Percepção. Além disso, a nuvem é uma brecha do Abismo no mundo material. Solto no mundo dos vivos, ele tentará drenar a vida de qualquer ser preso nele.

Personagens dentro da nuvem têm suas pontuações de Vigor reduzidas em dois. Para os mortais, se isso reduzir sua reserva de Vigor a zero ou menos, eles sufocam e morrem.

•• Perspectiva das Sombras

Usando esta habilidade, o vampiro pode potencialmente observar qualquer coisa feita perto de uma das sombras ao redor. Ele muda sua percepção das sombras nas quais esta sombra próxima. O vampiro se tornasse a sombra, deslocando seus sentidos para ela.

O Lasombra pode escolher mudar qualquer um ou todos os seus sentidos para aquela área como se ele estivesse realmente parada ali. Se ele mover todos os seus sentidos, será como se ela estivesse na outra sombra, mas ele não sentiria um ataque feito em seu próprio corpo, uma vez que deslocou totalmente seus sentidos para a sombra mais próxima.

Sistema: A sombra deve estar na linha de visão do vampiro que deseja mudar sua percepção. Quando definir quais sombras deseja utilizar, ele deve gastar um ponto de sangue para cada sentido que mover. O vampiro pode apenas mudar suas percepções sensoriais (tato, paladar, visão, olfato ou audição) e não pode afetar a área com quaisquer outros poderes que ele não possa usar de onde está atualmente.

No entanto, ao mudar de visão, ele pode mudar seus sentidos para quaisquer sombras de "linha de visão". O cainita deve permanecer na sombra para que o poder funcione, e deve haver outras sombras na área para a qual ele mude suas percepções. O vampiro pode tentar mudar a percepção para uma área que ele não pode ver, mas conhece muito bem. Se ele fizer isso, ele também deverá fazer um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 9) para ter sucesso. Se não houver sombras na área em questão, o poder não funcionará, mas os pontos de sangue ainda serão gastos. Este poder não pode ser utilizado para perceber pelas sombras de outro Lasombra.

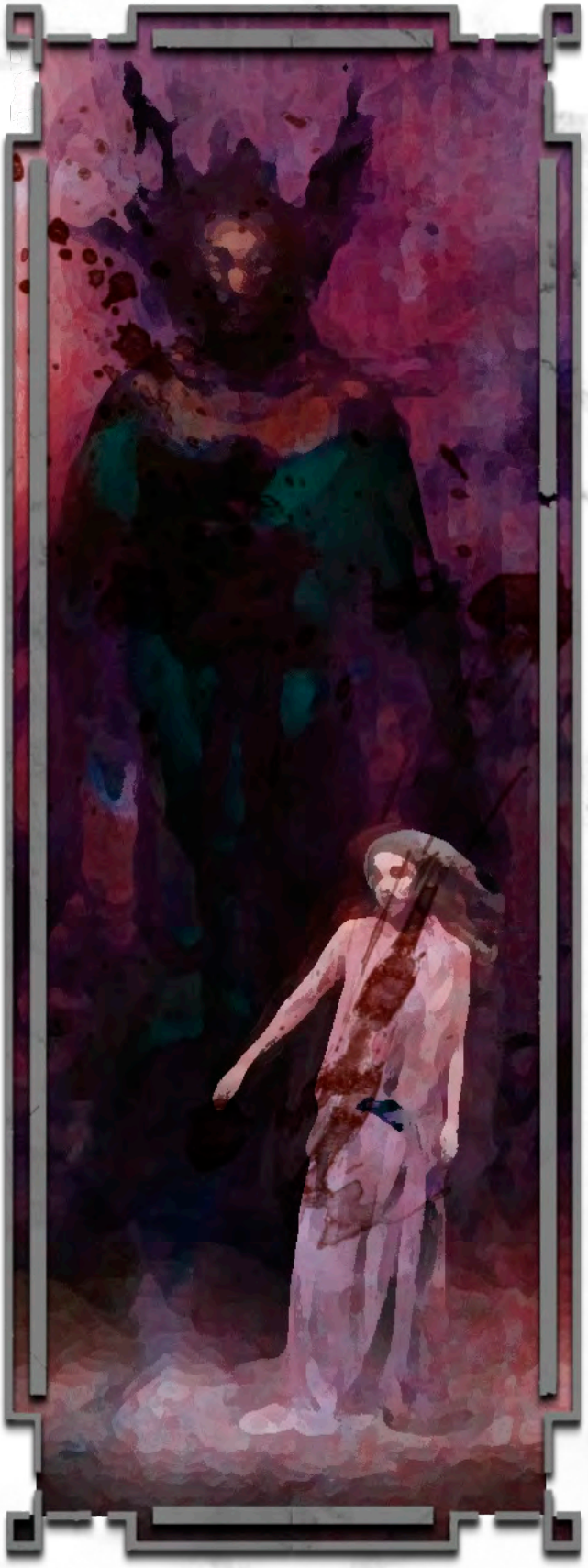
••• Braços do Abismo

Com esta habilidade, um Lasombra molda a escuridão em tentáculos ou braços que podem atacar, restringir e agarrar inimigos.

Sistema: Usar esta habilidade requer um teste de Manipulação + Ocultismo, dificuldade 7. Cada sucesso permite que um personagem crie um tentáculo de seis pés de comprimento que deve se originar em

uma fonte de sombra dentro de 20 pés / 7 metros do lançador, com Força e classificações de Destreza iguais à classificação de Tenebrosidade do Lasombra. Se o vampiro desejar, ele pode gastar sangue para aumentar a Força e a Destreza ao custo de um sangue por ponto aumentado, eles também podem aumentar o comprimento gastando um sangue por cada dois metros de comprimento por tentáculo.

Cada tentáculo tem quatro níveis de vitalidade, não sofre penalidades por ferimentos e absorve dano não agravado rolando Vigor + Fortitude igual à classificação do Lasombra. O dano agravado não pode ser absorvido. Os tentáculos podem atacar personagens usando Destreza para atacar com Força + 1 ponto de dano contundente. Controlar os tentáculos requer uma quantidade moderada de concentração por parte do lançador. Os tentáculos recebem uma ação independente, eles agem em conjunto com as instruções do Lasombra. O personagem só pode controlar uma quantidade de tentáculos equivalente ao seu Raciocínio sem tomar penalidade por ações extras.



••• Visão das Sombras

O vampiro é capaz de ver qualquer coisa que aconteça dentro da força negra criada por qualquer outro uso da Tenebrosidade. Assim, o vampiro poderia evocar a Mortalha das Trevas em outra sala e examinar clarividentemente a área interna.

Sistema: Ao gasto de um ponto de sangue, o vampiro é capaz de enxergar através das sombras de outro cainita. Isto também inclui enxergar com primor na escuridão da noite, ele pode ver seus arredores de qualquer lugar dentro de 15 jardas / metros de seu próprio corpo. Os olhos do Lasombra tomam um aspecto completamente enegrecido.

Como desvantagem, qualquer foco de luz brilha muito mais intensamente do que o normal. Fogo poderia até mesmo cegá-lo temporáriamente. Testes para enxergar em locais iluminados aumentam a dificuldade em +3. Se o vampiro receber um feixe de luz no rosto, ficará por um turno atordoado.

•••• Invocar a Forma das Sombras

Essa habilidade permite que os Cainitas criem imagens e ilusões realistas da escuridão que são quase indistinguíveis da realidade. As ilusões criadas ainda são sombras e duram apenas enquanto seu personagem se concentrar nelas. Eles podem criar silhuetas e sombras, mas são rapidamente desfeitar com qualquer iluminação forte.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Ocultismo, dificuldade 7. Para cada sucesso, o personagem pode criar uma imagem do tamanho de um humano ou menor, ou pode reunir seus sucessos para criar uma ilusão muito grande. Personagens que veem essas ilusões devem passar por um teste de Percepção + Acuidade com dificuldade 9 para ver através da ilusão. Auspícios pode reduzir a dificuldade, se utilizando Sentido Espiritual a um máximo de dois pontos. Sentidos Aguçados não causam efeitos contra este poder.

Alternativamente, o Lasombra pode preencher uma área de até 10 jardas / metros por sucesso com visões primordiais do caos, reflexos escuros do Abismo e seus habitantes. Esta violação do Abismo causa medo em todos os que a contemplam. O Lasombra transforma a área em uma fumaça completamente enegrecida. Personagens sem Tenebrosidade têm todas as paradas de dados reduzidas em dois e sua Iniciativa reduzida em três.

•••• Forja de Sombras

Este poder permite com que o Lasombra brinque de forjar objetos. Assim como ele é capaz de utilizar Invocar a Forma das Sombras para criar outras cópias de sombras, este poder permite com que o Lasombra crie objetos, incluindo armas.

Sistema: Com o gasto de um ponto de sangue, o Lasombra deve rolar Destreza + Ofícios. A dificuldade é variável. Objetos simples cobram dificuldade 4, objetos comuns cobram dificuldade 6, enquanto objetos complexos cobram dificuldade 8. O efeito do poder dura por uma cena. Os objetos podem ser chaves, caixas, até mesmo roupas feitas de pura sombra e podem ter utilidade ou não. Outras pessoas não são capazes de equipar ou utilizar estes itens, apenas o Lasombra. O narrador deve ser o árbitro final para decidir se um objeto feito de sombras é funcional ou não.

Se o Lasombra desejar criar uma arma, ele deve se concentrar por um turno a mais enquanto forja sua lâmina, martelo o qualquer outra. O dano causado pela arma é equivalente a quantidade de pontos de sangue que ele gastar para criá-la, até um máximo de Força +5 Letal. Se por algum motivo a arma cair de sua mão, ela se desfaz. As sombras a engolem automáticamente para que inimigos não a peguem. A arma também existirá por apenas uma cena. Armaduras realizadas com este poder só absorvem dano Contundente, mas não são espessas ou poderosas o suficiente como Armadura de Sombras para absorver Letal.

••••• Corpo de Sombras

Neste nível, o domínio da escuridão possuído pelo Membro é tão extenso que ele pode se transformar nela. Ao ativar este poder, o vampiro se torna um escuro pedaço de sombra em forma de ameba. Vampiros nesta forma são praticamente invulneráveis e podem deslizar através de rachaduras e fendas. Além disso, mesmo vampiros que não tenham Visão das Sombras ganham a habilidade de ver através da escuridão total neste nível enquanto estiver com ele ativo..

Sistema: A transformação custa três pontos de sangue e demora três turnos para ser completada. Enquanto usar o Corpo de Sombras, o vampiro fica imune a ataques físicos (apesar de ainda sofrer dano agravado do fogo e luz do sol), mas não pode atacar. Ele pode, contudo, envolver outras pessoas, afetando-as da mesma forma que a Mortalha de Sombras, acima, e usar Disciplina mentais. Enquanto nesta forma, membros do clã Lasombra tornam-se um terror ambulante para seus inimigos.

Vampiros usando o Corpo de Sombras podem até mesmo deslizar parede acima, através de telhados ou escuridão para cima. Eles não têm massa e portanto não são afetados pela gravidade. A dificuldade dos testes de Rötschreck contra fogo e luz do sol aumenta em dois para vampiros nesta forma, pois a luz é ainda mais dolorosa para seus corpos sombrios.

Mortais (e outros seres não acostumados a tais exposições), que testemunharem o vampiro transformar na sombra profana devem testar Coragem (dificuldade 8), a fim de evitar o terror debilitante descrito em Metamorfose Sombria.

••••• Armadura de Sombras

Em um mundo tão perigoso, vampiros precisam ter maneiras de resistir aos danos causados por seus inimigos. Este poder permite que o usuário se vista com uma armadura feita de sombra semi-sólida. Essa armadura geralmente assume a forma de uma armadura de cavaleiro romano, grego, fenício altamente articulada e ornamentada, embora os estilos variem de um Lasombra para outro e das culturas que os Lasombra foram criados.

A única constante é que a armadura cobre todo o corpo. O uso desse poder claramente marca o usuário como algo sinistro e profano e faz com que

a maioria dos mortais normais fujam aterrorizados.

Sistema: Este poder é um dos poucos que evoluem conforme a Tenebrosidade do vampiro. Quando comprado no nível cinco, Armadura de Sombras permite que o jogador gaste 2 pontos de sangue e role Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7). Cada sucesso no teste se traduz em um dado de armadura, que pode ser usado para absorver danos Contusivos e Letais. Este poder não protege o Lasombra de danos Agravado advindos do sol, fé verdadeira ou fogo. Além disso, o personagem ganha três dados em qualquer teste de Intimidação. Mortais e animais normais fogem antes do personagem. Mortais excepcionalmente fortes e vampiros podem rolar Coragem (dificuldade do Carisma + Intimidação do personagem) para não fugir.

Se o jogador falhar no teste para formar a Armadura das Sombras, os pontos de sangue são gastos e nada acontece. Mas se houver uma falha crítica, o personagem toma a quantidade de sucessos em dano letal.

Quando o Lasombra atinge o sexto nível de Tenebrosidade, Armadura de Sombras evolui seu poderio de defesa. Além da possibilidade de ser combinada com Fortificação Contra Ahura Mazda, Armadura de Sombras passa a absorver danos Agravados. Não há a necessidade de comprá-la duas vezes. Este poder evoluí automáticamente quando o personagem atinge Tenebrosidade 6.

••••• • Parasita Sombrio

Este poder permite ao Cainita acordar a escuridão contida em sua alma negra. Esta sombra enorme e turbulenta vomitada pelo vampiro, apesar de alguns rumores de que alguns vampiros apenas cortam-se e deixam escuridão escorrer de suas veias. A nuvem de sombra encobre o alvo, queimando-o com um frio que provoca cicatrizes na alma e drena seu sangue em torrentes.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) e gasta um ponto de sangue. A sombra resultante envolve o alvo e, apesar de não prejudicar fisicamente a vítima, pode deixá-lo aterrorizado.

Indivíduos que observam a Escuridão Interior, seja como alvos ou espectadores, podem sofrer de terror descrito em Mortalha de Sombras, a menos que já estejam familiarizados com os poderes do vampiro. Indivíduos tocados pela a Escuridão Interior perdem um ponto de sangue por turno, embora os alvos possam resistir a esse efeito obtendo sucesso em um teste de Vigor (dificuldade 6), cada vez que o alvo permanecer em contato com a nuvem.

O vampiro invocando a Escuridão Interior dedica toda a sua atenção na manutenção da nuvem. Se o vampiro é atacado, a escuridão retorna imediatamente para ele através de qualquer orifício que a originou. O cainita pode convocar a escuridão de volta a qualquer momento, ganhando um número de pontos de sangue igual à metade do número que a sombra roubou de suas vítimas. Tomar sangue de outro dessa forma é semelhante à beber de vampiros, podendo resultar em Laços de Sangue. Além disso, a Escuridão Interior pode tomar sangue de apenas um indivíduo por vez, embora possa estar em contato com muitos.

Embora houvessem tentativas, não é possível Diablerizar um vampiro utilizando este poder. Se as sombras conseguirem destruí-lo, a alma do vampiro é absorvida pelo abismo, não pelo Lasombra.

••••• • Transporte das Sombras

O vampiro pode caminhar por uma sombra e sair de outra a até 5 metros de por nível de Tenebrosidade. Este poder atua como uma forma limitada de teletransporte. O vampiro pode usá-lo para contornar paredes sólidas, subir um andar de um edifício e contornar outros obstáculos. O vampiro também pode tentar usar este poder para puxar outros através de uma sombra até ele. O vampiro pode fazer isso alcançando a sombra, agarrando a vítima e puxando-a através da sombra para sua própria localização.

Sistema: O vampiro deve decidir onde ele irá emergir antes de entrar e informar o narrador sobre a decisão. Ele deve fazer um teste de Inteligência + Furtividade (dificuldade 6) para ir a qualquer lugar. Falhas significam que ele não vai a lugar nenhum, enquanto uma falha crítica dá ao narrador licença gratuita para ir à loucura (dimensões das sombras, ataques das bestas das sombras, etc.). Puxar alguém requer pelo menos dois sucessos em um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Um sucesso significa que o alvo é agarrado, mas não vai a lugar nenhum.

••••• •• Fortificação Contra Ahura Mazda

Normalmente, a luz do sol destrói a escuridão

criada pela Tenebrosidade com um simples toque. Um único raio de luz pode arruinar até o Noturno mais bem preparado, e um Lasombra agredido em seu refúgio durante o dia não pode usar Braços de Ahriman para alcançar seus inimigos do lado de fora.

Como o primeiro passo no caminho para o verdadeiro domínio da Tenebrosidade, permite ao usuário fortalecer suas trevas contra a luz do sol. Esse poder leva o nome do Deus zoroastriano da luz e do fogo, o oposto de Ahriman, Divindade das Sombras.

Sistema: Quando o personagem invoca outro poder de Tenebrosidade, o jogador gasta 3 pontos de sangue além do custo que o poder em questão tenha e rola Vigor + Ocultismo (dificuldade 7). Cada sucesso se traduz em um turno em que o poder da Tenebrosidade não é afetado pela luz solar. A duração do Fortificação de Ahura Mazdha não pode ser prolongada pelo uso de pontos de sangue adicionais.

Armadilhas que utilizam a luz do dia como arma principal podem tornar-se ineficazes por alguns turno com a utilização deste poder. Caçadores, carniçais e outras criaturas já foram surpreendidas quando Lasombras poderosos ofuscaram completamente os raios solares, invocando o Abismo com força total ao defenderem-se.

Valeren

A Disciplina proprietária do Salubri é dividida em três caminhos apropriadamente nomeados: Curandeiro, Guerreiro e Observador. Os Salubri usam os poderes de cura e as proezas marciais de Valeren como moeda de troca, intimidando os cainitas menos morais a praticar as Filosofias com maior convicção. As respectivas castas Salubri favorecem seu Caminho proprietário como uma Disciplina do clã.

Eles podem elevar outras Filosofias como Disciplinas do clã, mas a Filosofia oposta tem um custo de experiência de (classificação atual x6). Aprender Valeren causa uma mudança física nos Cainitas: um caroço ou nódulo se desenvolvendo no centro da testa, eventualmente se abrindo em um terceiro olho totalmente desenvolvido quando o personagem aprende o terceiro ponto de Valeren. Personagens membros do clã Salubri desenvolvem o terceiro assim que aprenderem o segundo nível da Disciplina. Cainitas com alta classificação em sua Filosofia manifestam um olhar de aparência humana ou angelical. Aqueles que caminham por uma Filosofia baixa ou desumana desenvolvem terceiros olhos bizarros ou demoníacos.

O olho é sensível. Tentar cobri-lo resulta na penalidade de um dado para todas as jogadas, embora obscurecê-lo sob um capuz seja aceitável. Em todos os casos, o olho pode ser retraído para dentro do crânio e perfeitamente escondido para a cena com um teste de Vigor + Furtividade (dificuldade 5), mas usar qualquer nível de Valeren o traz de volta.

• Sentir Vitalidade

Com um olhar, o Salubri pode ler instantaneamente os marcadores vitais físicos ou espirituais de um alvo. Ela pode descobrir quanto dano um alvo sofreu ou que tipo de ser ele é.

Com um olhar, o Salubri pode ler instantaneamente os marcadores vitais físicos ou espirituais de um alvo. Ela pode descobrir quanto dano um alvo sofreu ou que tipo de ser ele é.

Sistema: O terceiro olho abre-se, revelando os pequenos detalhes da vida à segunda visão do Salubri. O jogador faz um teste de Percepção + Empatia ou Medicina (dificuldade 7), com sucessos cumulativos se o Salubri continuar o exame. Dois sucessos revelam quantos níveis de dano de saúde o alvo sofreu. Três sucessos mostram quanto sangue um alvo vivo deixou em seu sistema. Quatro sucessos revelam a avaliação da Filosofia do alvo (se aplicável), mas não por qual estrada o sujeito percorre. Alternativamente, os sucessos permitem que o jogador faça ao narrador uma pergunta sobre a saúde geral do alvo. "Ele foi drogado?" ou "Isso foi feito com Vicissitude?" são válidos, mas "Quem fez isso com ele?" ou "Foi Rustovitch?" não são.

•• Toque Anestésico

O Salubri pode aliviar a dor de um alvo ou colocá-lo em um sono profundo e relaxante. Os curandeiros têm firmes preocupações éticas sobre forçar a inconsciência aos relutantes, mas essas são preocupações, não limites.

Sistema: Se usado com vontade, o poder requer um toque e um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para bloquear a dor do alvo. Isso permite que o alvo ignore todas as penalidades de ferimentos por um turno por sucesso, e o Salubri pode usar esse poder em si mesmo. Para colocar um ser vivo para dormir (querendo ou não), o vampiro deve fazer

um teste contestado de Força de Vontade contra o alvo (dificuldade 8). Este alvo dorme por oito horas (ou o que for normal para o indivíduo) e recupera um ponto temporário de Força de Vontade ao despertar.

Ser posto para dormir no meio do combate é perfeitamente possível. Embora cair no chão não desperte o alvo, ser atingido por uma arma fará com que a vítima volte ao estado de vigília total. Vampiros e outras criaturas mortas-vivas, ou aqueles que estão insones por qualquer motivo, não são afetados por este poder.

••• Toque do Curandeiro

O poder característico dos Curandeiros vem da habilidade de aplicar o processo regenerativo vampírico a outros. O terceiro olho se abre amplamente, emitindo uma brilhante luz sanguínea. O alvo sente energias doces e revigorantes invadindo suas feridas.

Sistema: Este poder funciona em qualquer criatura viva ou morta-viva, mas o personagem deve ser capaz de tocar o alvo, mesmo que ele simplesmente "imponha as mãos". Os ferimentos do alvo podem ser curados com o gasto de pontos de sangue, como se o vampiro estivesse se curando. Ferimentos agravados também podem ser curados dessa maneira, exigindo três pontos de sangue para cada nível de saúde agravado.

O Toque do Curandeiro também pode limpar quaisquer doenças infecciosas transmitidas pelo sangue, exigindo dois pontos de sangue por infecção; eles devem primeiro ser identificados, e este poder não impede a recorrência, mas vai aliviar o pior da doença.

••• Pacificar

Esse dom é encontrado entre os Curandeiros, embora não poucos Observadores tenham se apoderado dele. Este poder permite ao Salubri criar uma aura de calma e paz sobre uma pequena área. Sob sua influência, temperamentos exaltados são freados e discussões sem motivo são resolvidas imediatamente ignorando as diferenças de opiniões. Vampiros possuidores deste poder encontraram uma extrema facilidade negociar acordos com mortais e alguns até mesmo têm pedido aos Salubri que reproduzam o efeito para as difíceis negociações entre Cainitas.

Sistema: O Jogador gasta 2 pontos de Força De Vontade para criar a aura de poder. Ela dura por um número de cenas iguais ao seu nível de Filosofia ou até deixar a área. O Terceiro Olho abre, mas não emite nenhuma luz e o poder não é afetado se ele cobrir seu terceiro olho com um capuz ou chapéu.

Pacificar não é uma força hipnótica, mas uma espécie de "calmante". Quem estiver sob os efeitos deste poder estará mais inclinado a conversar em uma disputa ao invés de pegar a espada. Brujah sob este efeito acham particularmente difícil perder a calma, embora possam chegar a exaltar-se (eles têm +2 de dificuldade em todos os testes relacionados com a violência). Qualquer um que deseje insultar alguém ou ceder a um temperamento agressivo enquanto estiver sob os efeitos de Pacificar deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) ou ficará simplesmente parado, confuso, sem entender direito o que acontece ao seu redor. Aqueles com Natureza normalmente tranquila, amável e pacifica são freqüentemente menos afetados. Os Salubri suspeitam que isto se deva a aura não encontrar nada para tranqüilizar ou acalmar, como ocorre com Naturezas mais violentas ou agressivas.

Uma vez que os efeitos de Pacificar desaparecem, quem for afetado por ele às vezes tem um sentimento de "remorso". Inimigos mortais ocasionalmente "voltam a suas intrigas" e negam qualquer acordo feito, enquanto outros alegam que foram alvo de feitiço quando estavam negociando. Normalmente este poder apazigua os ânimos por pouco tempo.

•••• Acalmar a Mente

Assim como Toque do Curandeiro, Acalmar a Mente é uma espécie de cura, embora temporária. Este poder é uma das saídas para que Salubris possam trazer paz temporária aos seus irmãos Malkavianos ou alívio mental a qualquer ser que esteja sofrendo. O terceiro olho se abre com a ativação deste poder, projetando uma luz de calmaria azulada na mente do alvo. Dizem que este poder foi criado por Saulot como forma de combater os Baali e suas doenças causadas pelo Daimonion de forma mais rápida e eficaz. Normalmente utilizado para acalmar vítimas de Demência, Dominação ou o próprio poder demoníaco dos Baali.

Sistema: O Salubri deve elevar suas mãos à cabeça do alvo. Com o gasto de 1 ponto de Força de Vontade, este poder será ativado. O Salubri deve manter sua concentração no alvo por pelo menos um turno.

O primeiro efeito é jutamente o Toque Anestési-

co. Dores físicas são automáticamente aliviadas. O Salubri pode evitar os efeitos de uma Perturbação por uma cena. Culpa, consciência pesada, dores emocionais restrições causadas pelo auto-flagelamento também somem da mente da pessoa por uma cena, permitindo com que os Salubri possam conversar normalmente com perturbados. Vícios também são curados durante um breve período de tempo. Este poder não acalma condições de irritação ou frenesi, apenas doenças e condições mentais que perturbam as pessoas frequentemente.

••••• Curar a Alma Bestial

O terceiro olho se abre e uma haste de esplendor dourado sai, transfixando a vítima. Algo quase imperceptível sai da boca do sujeito, atraído para o corpo do Salubri. É a alma da vítima. Salubri com este nível de Valeren pode atrair a alma esfarrapada do vampiro para o terceiro olho do Salubri, permitindo que o Curandeiro conserte o dano causado pelo fardo da não-vida e da Besta.

Sistema: Almas vampíricas com classificação de Filosofia em 0 não podem ser curadas por este poder. É melhor deixá-los para a casta guerreira. Para todos os outros, o personagem gasta dois pontos de Força de Vontade e testa Vigor + Empatia (dificuldade de 10 menos a classificação da Filosofia do alvo). Falha significa que o personagem não pode tentar novamente até a noite seguinte, enquanto uma falha crítica significa que o Salubri adquire uma Perturbação temporária.

O sucesso leva a alma do alvo. As almas retiradas desta maneira tornam-se parte da alma do Salubri enquanto o processo de cura ocorre, ele pode devolvê-lo ao seu corpo adequado a qualquer momento. Privado de uma alma, o corpo do alvo está vazio, mas vivo. Ele obedece aos comandos do Salubri. O corpo pode ser forçado ao combate, mas perde dois dados em suas paradas de dados devido à falta de coordenação (os curandeiros consideram isso gravemente antiético, mesmo que tenham absorvido a alma do alvo como uma medida defensiva). O corpo e a alma do sujeito nunca foram feitos para serem separados. Segurar uma alma por mais tempo do que o estritamente necessário, geralmente, uma noite, é considerado um pecado contra a maioria das Filosofia (especialmente a Humanidade e a Filosofia dos Céus). A alma pode eventualmente tentar escapar. Esto é resistido por um teste de Força de Vontade (dificuldade de Raciocínio + Empatia da alma presa), tentado uma vez por semana. Ele pode conter apenas uma alma de cada vez.

Gastando cinco pontos de Força de Vontade ao longo de uma hora, o Salubri pode rolar Manipulação + Empatia (dificuldade 8) para aumentar os índices de Virtude do alvo (Consciência, Coragem e Autocontrole), degradá-los (Convicção e Instinto) ou aumentar o classificação de Filosofia do sujeito diretamente. Ela vê as inúmeras degenerações que levaram ao estado caído da alma como visões angustiantes. O Salubri só pode restaurar ou degradar um número total de pontos igual ao seu nível de Empatia por noite, e deve pagar o custo de Força de Vontade quando tentar novamente. Ele poderá gastar Força de Vontade adicional (uma por) para curar as Perturbações do alvo. Assim como em Acalmar a Mente, Malkavianos podem ser curados de suas fraquezas de clã, mas neste caso apenas por uma noite.

••••• • Julgamento do Pai

O sangue é um presente de Caim. Os Salubri pronunciam julgamento sobre aqueles que abusam destes dons. Com seu terceiro olho brilhando como prata como o halo suave de Arcanjo Raphael, os Salubri tornam uma parte da vitae do alvo inerte, impedindo-os de utilizar suas Disciplinas ou curar seu corpo morto-vivo por puro esforço de vontade. O alvo sente seu sangue se acumular dentro deles, coagulando em pedaços escuros e mortos. Até mesmo os mais velhos poderosos temem o uso repetido desse poder.

Sistema: O curandeiro gasta um ponto de Força de Vontade e testa Manipulação + Medicina ou Empatia (dificuldade 7) contra um alvo cainita dentro da linha de visão, contestado pelo teste de Força de Vontade da vítima (dificuldade 9). Para cada sucesso no teste, um ponto de sangue na reserva do alvo se torna inutilizável para qualquer propósito. Seja cura, Disciplinas, criar carniçais ou qualquer outra coisa. O alvo pode gastar um ponto de Força de Vontade por ponto de sangue para "descompactar" sua vitae, mas de outra forma não pode gastar o sangue morto de nenhuma maneira.

••••• •• Bênção do Olhar

A mera presença de um Curandeiro Salubri anuncia a vitória. Para aqueles dentro de seu olhar, as feridas se unem, e até mesmo um beijo de aço tem um gosto doce.

Sistema: Este poder aumenta o Toque Anestésico e o Toque do Curador. A luz do terceiro olho dispara, atravessando o alvo, e ambos os poderes não requerem mais o toque para serem usados, apenas uma

linha de visão. Além disso, Toque Anestésico pode ser usado para reverter as penalidades de ferimentos por sua duração, acrescentando dados conforme as penalidades que o alvo tomou, o inundando com êxtase e antecipação do toque do Salubri.

Vicissitude

A Vicissitude é o poder característico dos Tzimisce e é praticamente desconhecido fora do clã. Similar à Metamorfose em alguns aspectos, a Vicissitude permite que os Demônios moldem e esculpam suas próprias carnes e ossos, ou as dos outros. Quando um Tzimisce usa a Vicissitude para alterar mortais, carniçais e vampiros de geração mais alta, os efeitos são permanentes. vampiros de geração mais baixa ou igual podem curar os efeitos da Vicissitude como se ela causasse dano agravado. Naturalmente, um usuário pode reformar sua própria carne normalmente.

Note que apesar desta Disciplina criar efeitos poderosos e horríveis, o usuário precisa obter um contato pele a pele e frequentemente precisa esculpir fisicamente os resultados desejados. Isso também se aplica ao uso do poder sobre si mesmo. Tzimisces habilidosos em Vicissitude frequentemente possuem uma beleza inumana. Os menos habilidosos são simplesmente inumanos. Há rumores de que Vicissitude é uma doença e não uma Disciplina "normal", mas apenas os Tzimisce sabem ao certo, e eles não dirão.

Nota: Os Nosferatu sempre se "curam" automaticamente das alterações da Vicissitude, pelo menos as que os fazem parecer mais bonitos. A antiga maldição do Clã não pode ser evitada através da Vicissitude, exceto talvez pelo Antediluviano do Clã Tzimisce (que dizem ter sido destruído). O mesmo se aplica a deformidades físicas da fraqueza do Clã Gangrel. Os efeitos deste poder ou de demais poderes causados por Vicissitude podem ser curados com Valeren ou pela própria Vicissitude. As alterações podem ser irreversíveis se não curadas imediatamente após o dano recebido.

• Aspecto Maleável

Um vampiro com este poder pode alterar totalmente os parâmetros do seu próprio corpo: altura, estrutura, voz, características faciais e tom de pele, entre outras coisas. Tais mudanças são cosméticas e de pequeno âmbito não mais do que um pé (30 cm) podem ser ganhos ou perdidos, por exemplo. O vampiro precisa moldar fisicamente as alterações até chegar ao resultado desejado.

Sistema: O jogador precisa usar um ponto de

sangue para cada parte do corpo que vai ser alterada, e então, testar Inteligência + Medicina (dificuldade 6). Duplicar uma outra pessoa ou voz requer um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 8) e cinco sucessos são exibidos para uma cópia perfeita. Menos sucessos deixam falhas pequenas, ou não tão pequenas. Aumentar a Aparência de alguém teria dificuldade 10, e portanto, exige o uso de pontos de Força de Vontade até mesmo para a obtenção de sucessos medíocres, sendo que uma falha crítica reduz permanentemente o Atributo em um ponto.

•• Moldar a Carne

Este poder é similar ao Aspecto Maleável, acima, mas permite que o vampiro realize alterações drásticas e grotescas em outras criaturas. Os Tzimisce frequentemente usam este poder para transformarem seus servos em guardas monstruosos, para assustarem seus inimigos. Apenas a pele (cútis, músculos, gordura e cartilagens, mas não o osso) pode ser tranformada por este poder.

Sistema: O vampiro precisa agarrar a vítima, enquanto o joga dor testa Destreza + Medicina (dificuldade variável: 5 para um simples "puxa e molda" até 9 para transformações mais precisas). Um vampiro que deseja aumentar o Atributo Aparência de outra pessoa, faz como em Aspecto Maleável. Reduzir o Atributo é consideravelmente mais fácil (dificuldade 5), embora desfiguramentos mais inspirados possam exigir uma maior dificuldade. Em ambos os casos, cada sucesso aumenta/diminui o Atributo em um.

Um vampiro pode usar este poder para mover aglomerações de pele, gorduras e tecidos musculosos, proporcionando assim uma maior firmeza onde for preciso. Se tiver sucesso em um teste de Destreza + Medicina (dificuldade 8), o vampiro pode aumentar a parada de dados de absorção de dano de um alvo em um ponto, ás custas ou de um ponto de Força ou de um nível de Vitalidade (à escolha do vampiro).

••• Moldar os Ossos

Este terrível nível de poder permite que o vampiro manipule os ossos da mesma forma que manipula a pele. Em conjunto com Moldar a Carne, acima, este poder permite que um praticante de Vicissitude deforme sua vítima (ou a si mesmo) além do reconhecimento. Este poder deve ser usado em conjunto com as artes de moldar a carne, a não ser que o vampiro deseje causar dano à sua vítima.

Sistema: O jogador do vampiro testa Força + Medicina (dificuldade como em Moldar a Carne) . Moldar os Ossos pode ser usado sem as artes de moldar a carne, como uma arma ofensiva. Cada sucesso obtido em um teste de Força + Medicina (dificuldade 7) inflige um nível de Vitalidade de dano letal na vítima, à medida que seus ossos perfuram, rasgam e cortam seu caminho para fora da pele.

O vampiro pode usar este poder (em si mesmo ou em outros) para formar espículos e garras de ossos, seja nas juntas (para usar como uma arma) ou em todo o corpo, como uma "armadura" defensiva. Se os espículos forem usados, o vampiro sofre um nível de Vitalidade de dano letal (o custo inerente de se ter ossos afiados saindo através da pele, este armamento custa caro). No caso da "armadura", o alvo sofre a perda de um número de níveis de Vitalidade igual a cinco menos o número de sucessos (uma falha crítica mata o alvo ou coloca o vampiro em torpor). Estes níveis de Vitalidade podem ser curados normalmente.

Os espículos nas juntas infligem Força + 1 de dano, enquanto a armadura defensiva causa a um atacante com as mãos limpas um dano letal igual à Força, a não ser que ele obtenha 3 ou mais sucessos na jogada de ataque (o defensor sofre o dano normalmente). A armadura também permite que o vampiro ou alvo modificado adicionem dois dados aos danos causados por um abraço, imobilizações ou agarrões.

Um vampiro que obtiver cinco ou mais sucessos no teste de Força + Medicina pode fazer com que a caixa torácica de um rival se curve para dentro e fure seu coração. Apesar disso não colocar o vampiro em torpor, isso faz com que o vampiro atingido perca metade dos seus pontos de sangue, pois o berço de sua vitae se arrebenta em uma chuva de sangue.

•••• Forma Zulo

Os Tzimisce usam este poder para se tornarem monstros horríveis; naturalmente, isso concede uma grande vantagem durante os combates. A estatura do vampiro aumenta até 2 metros e meio; a pele se torna um verde acizentado doentio ou um cinza escuro quitinoso; os braços se tornam viscosos e como os de um macaco, com rotas unhas negras em sua extremidade; e a face se transforma em algo vindo de um pesadelo. Uma coluna de espinhas brota de suas vértebras e a carcaça externa exala uma gosma de cheiro asqueroso.

Sistema: A Forma Horripilante custa dois pontos de sangue para ser despertada. Todos os Atributos

Físicos (Força, Destreza, Vigor) aumentam em três, mas os Sociais caem a zero, a não ser quando lidando com outros vampiros na Forma Zulo.

Contudo, um vampiro na Forma Zulo que esteja tentando intimidar alguém pode substituir sua Força por um Atributo Social. O dano infligido em brigas aumenta em l, devido aos braços e a Força do Zulo serem maiores.

•••• Arsenal Corporal

O vampiro pode usar seu próprio corpo para criar armas. O vampiro pode manifestar garras semelhantes à habilidade Metamorfose das Garras do Besta, mas esse poder vai muito além disso. Ele pode criar facas, espadas, clavas, chicotes e a maioria das outras armas brancas que o vampiro pode imaginar , com exceção de projéteis.

Sistema: O Tzimisce deve gastar um ponto de sangue, imaginar a arma que deseja e utilizar Força + Medicina (dificuldade como em Moldar a Carne). Assim como em Forja de Sombras, este poder exige que para o personagem potencializar a quantidade de dano que sua arma dá, gaste um ponto de sangue extra para cada ponto. A arma pode garantir Força +3 de dano Agravado.

Alguém que tentar destruir a arma poderá causar dano diretamente ao Tzimisce, uma vez que a arma é composição de seu próprio corpo. Se o Tzimisce for destruído, a arma sumirá também. Não é possível utilizar corpos de outras pessoas ou criaturas para imbuir dano Agravado, apenas Letal a um limite de Força +5.

•••• Escudo Vivo

O Tzimisce enfia seu braço pelas costas de uma vítima, transformando-a em um escudo vido e utilizando a mesma para defender-se de ataques.

Sistema: O Tzimisce deve ter um mínimo de Força 5, por meio de Vitae e/Potencia para esse poder. O alvo deve ficar imobilizado. O vampiro rolará Destreza + Medicina (dificuldade 8). Se ele passar, a vítima perde um ponto de vitalidade. Se ele falhar, a vítima morre e um novo escudo deve ser criado. Outro fator que torna este poder aterrorizante é o fato de que o vampiro pode injetar seu sangue através do corpo da vítima, aumentando sua resistência.

Quando transformá-la em escuda, o vampiro então levanta sua vítima enquanto ela se contorce e grita no ar utilizando-a para bloquear ataques como um escudo normal. A vítima é um escudo vivo que absorve ataques contundentes e letais. Quando sua Vitalidade chegar a -5, o efeito do escudo acaba. Neste ponto, a vitima estará muito machucada para oferecer proteção.

Se desejar, o Tzimisce ainda poderá transformar vítima em uma arma com um teste de Destreza + Ofícios (dificuldade 7). Os sucessos acrescentam um ponto de dano a um máximo equivalente ao Vigor natural da vítima. Considere o tamanho das armas antes do dano ser aplicado. Facas de arremesso não poderiam machucar tanto quanto uma espada grande. Diferentemente de Arsenal Corporal, estas armas de ossos e carne não causam Agravado, apenas Letal. Personagens com Arsenal Corporal ainda podem fazê-las causar Agravado imediatamente.

Alvos que vislumbrarem cenas como esta devem rolar Consciência / Convicção caso ferir a vítima seja contra sua Filosofia. Humanos entram em delírio e rolam Auto-controle para não fugir. Vampiros podem rolar Coragem para continuar enfrentando o Tzimisce.

••••• Forma Sanquínea

Um vampiro com este poder pode transformar fisicamente todo (ou parte do) seu corpo em uma espécie de vitae consciente. Este sangue é em dos os aspectos igual à vitae vampírica normal e pode ser usado para alimentar o próprio vampiro ou outros, criar carniçais ou estabelecer laços de sangue. Se todo o sangue for absorvido ou de alguma forma destruído, o vampiro encontra sua Morte Final.

Sistema: O vampiro pode transformar tudo ou parte de si mesmo, como achar melhor. Cada perna pode se transformar em uma quantidade de vitae equivalente a dois pontos de sangue, assim como o torso, cada braço, a cabeça e o abdômen se convertem em um ponto de sangue. Contanto que esteja em contato com o vampiro, o sangue pode ser reconvertido em partes do seu corpo.

Se o sangue tiver sido destruído ou consumido, o vampiro precisa usar uma quantidade de pontos de sangue igual à que foi usada originalmente para reaver as partes perdidas do seu corpo. Um vampiro inteiramente nesta forma não pode ser imobilizado por uma estaca, cortado, contundido ou furado, mas pode ser queimado ou exposto ao sol.

O vampiro pode escoar, gotejar parede acima e fluir através das mais estreitas rachaduras, como acontece

com Corpo de Sombras . Disciplinas Mentais podem ser usadas, contanto que nenhum contato visual ou expressão vocal sejam necessários, e se um vampiro nesta forma "jorrar" sobre um mortal ou animal, este mortal precisa ser bem sucedido em teste de Coragem (dificuldade 8) ou fugirá em pânico.

••••• Sangue Ácido

Neste nível de domínio, o vampiro converte seu sangue em um ácido viscoso. Da mesma forma, qualquer sangue que ele consumir se transformará em um ácido suficientemente corrosivo para queimar a pele humana (e dos vampiros), assim como madeira. Um dos efeitos colaterais deste poder é a incapacidade de criar novos carniçais e novos vampiros, ou de dar seu sangue a outro vampiro o ácido iria corroê-lo tão logo o bebesse. No entanto, o benefício óbvio é que pretensos diableristas também estão impedidos de sugar o sangue do Cainita.

Sistema: Cada ponto de sangue que entra em contato com outra coisa (que não seja o próprio vampiro) causa três dados de dano agravado. Se o vampiro for ferido em combate, seu sangue pode respingar em um oponente os inimigos têm de ser bem sucedidos em um teste de Destreza + Esportes para evitar o sangue, mas isso tem que ser feito dividindo sua parada de dados. Obviamente, a menos que o oponente saiba que o vampiro tem esse poder, ele não dividirá sua parada de dados no primeiro ataque, o que leva muitos Tzimisce a gargalhar alegremente enquanto sua vitae espirra de seus corpos e desfigura seus atacantes). Este efeito pode ser combinado com Forma Sanguínea, caso o Tzimisce possua ambos os níveis. Seu potencial é altamente destrutível.

••••• • Depredador Quiroptera

Similar ao poder menor da Vicissitude, Forma Zulo, o Depredador Quiróptero é um morcego bípede aterrorizador, com mandíbulas repletas de presas afiadas e asas de couro cheias de veias. Este poder confere todos os benefícios da Forma Horripilante, além de alguns outros.

A mera visão de um Depredador é suficiente para fazer qualquer mortal ou vampiro impressionável fugir aterrorizado.

Sistema: O vampiro recebe todos os efeitos da Forma Zulo. Além disso, as asas acaneladas permitem que o vampiro voe a 25 mph (40 km/h), em voo ele pode carregar, mas não manipular, objetos de tamanho razoável. Se o vampiro desejar, o jogador pode fazer um teste de Força + Medicina (dificuldade 6) para adquirir garras esqueléticas nas extremidades das asas, onde estariam as mãos.

Essas garras causam Força + 2 pontos de dano agravado. Além disso, o vampiro subtrai 2 pontos da dificuldade de todos os testes de percepção baseados na audição (e adiciona 1 em todos testes de Raciocínio e Percepção baseados na visão).

••••• • Forma Plásmica

Este poder é uma extensão de Forma Sanguínea, mas seu usuário pode manipular o sangue uma vez que tenha sido criado. Ele pode mover parte do sangue ou todo o sangue, e pode, portanto, viajar por frestas, sob portas, etc. O vampiro é imune a todos os ataques, exceto fogo ou luz solar, enquanto estiver nesta forma.

Sistema: Assim como Forma Sanguínea, o vampiro pode se transformar em um lago de sangue. Ele é capaz de viajar como uma poça de líquido vermelho ou parecer completamente normal, exceto pela coloração vermelha (embora ele ainda seja uma massa de sangue mantida em forma bípede pela tensão superficial). O vampiro no estado líquido pode falar e andar normalmente.

O vampiro e as partes de seu corpo não serão realmente sólidos, portanto, embora flechas e punhos espirrem inofensivamente através dele, ele não será capaz de atingir ninguém, beber sangue ou se envolver em qualquer outra atividade física. O vampiro pode usar Disciplinas mentais nesta forma, a menos que exija contato visual. Humanos que o vislumbrarem numa forma sanguínea devem rolar Coragem, dificuldade 8 para não correr.

••••• •• Casulo de Vitae

O vampiro pode formar um casulo a partir do sangue e outros fluidos excrementados de seu corpo. O casulo endurece em uma resistente camada branca, moldada quase como um túmulo redondo. O casulo garante meios de proteção consideráveis ao vampiro, protegendo-o até mesmo da luz do sol e do fogo, de forma limitada. Este poder é um método excelente de defesa contra as forças mais destrutivas dos vampiros.

Sistema: O vampiro só pode enclausurar a si mesmo. O processo dura dez minutos para realizar. Adicionalmente, criar um casulo custa três pontos de sangue. O casulo oferece proteção completa contra a luz do sol e provém um número de dados equivalente a duas vezes o nível de Vigor natural do personagem contra

qualquer dano agravado, incluindo fogo.

O casulo dura por quanto tempo o vampiro quiser e se desejar pode dissolvê-lo numa pasta de sangue, onde ele pode emergir. Vampiros dentro do casulo podem utilizar Disciplinas mentais embora ainda possam requerer contato ocular. ou outras condições especiais para funcionar.

••••• •• Sangue da Terra

O Tzimisce com este poder converteu todo o seu sangue em uma substância viscosa escura muito mais mortal do que qualquer vitae regular.

Sistema: O sangue do Tzimisce é escuro e oleoso. O sangue pegajoso gruda nas superfícies e é difícil de remover; fazer isso com pressa requer um ataque contra o que quer que esteja conectado com uma arma afiada de algum tipo.

Por causa de sua viscosidade, leva o dobro do tempo para se alimentar de um vampiro com Sangue da Terra (tornando-o duas vezes mais mortal para diablerizá-los também). O mais assustador é que, quando exposto ao ar livre, esse sangue se torna altamente inflamável. Se queimado, ele se transformará em um incêndio incandescente por uma rodada por ponto de sangue, causando três dados de dano agravado a cada rodada até que se queime. O indivíduo Tzimisce é imune a danos de seu próprio sangue, embora outros Tzimisce não o sejam.

Sangue da Terra é um efeito automático e uma vez tomado, todo o sangue do vampiro e todo o sangue que consomem é afetado. Além disto, este poder pode ser combinado com Sangue Ácido, tornando quase impossível de se chegar perto do sangue de um Tzimisce.

Feitiçaria de Sangue

Alguns cainitas deixam alguma de suas Disciplinas de clã de lado para focarem-se nas feitiçarias durante seus anos de aprendizado. Cainias não podem e nem conseguem tornar-se magos, porém podem replicar efeitos inferiores da magia, conhecidos como Feitiçaria de Sangue. Existem linhagens e clãs que são feiticeiros natos e podem utilizar as Feitiçarias como ferramente principal para suas atividades.

Sistema: A menos que esteja especificado, todas as Feitiçarias utilizam o mesmo sistema. Para ativar um poder, o vampiro despende um ponto de sangue e rola Força de Vontade (dificuldade igual ao Nível do Poder +3).

Feitiçarias e Rituais

A Feitiçaria de Sangue vem em dois estilos: Caminhos e Rituais. Algumas formas de Feitiçaria de Sangue têm um ou outro, mas a maioria possui os dois. A magia do caminho nunca sobe acima de cinco pontos, embora não haja limite máximo para a magia ritual. Com Necromancia e Magia de Sangue, o personagem tem uma classificação de Disciplina como qualquer outra Disciplina. Com cada ponto naquela Disciplina, ela ganha um ponto de Caminho e um Ritual de nível igual ou inferior. O feiticeiro pode aprender outras Linhas, mas não pode exceder sua classificação de Feitiçaria. Ela pode aprender qualquer número de Rituais também, com limites de nível semelhantes.

Aprendendo Rituais

Personagens experientes podem bolar seus próprios rituais, mas personagens jovens precisam aprender com tutores e muita dedicação. Para comprar rituais, consulte o capítulo de Criação de Personagens. Se um personagem desejar aprender com um tutor, ele poderá rolar Inteligência + Ritualística (dificuldade 3+ Nível do Ritual que está sendo aprendido) para cada ano dentro de jogo. A quantidade de anos necessários é definida pelo nível do ritual. Ao encargo do narrador, se ele obtiver uma quantidade de sucessos equivalente a Nível x2, o personagem pode aprender o ritual sem o custo de XP. Em todo caso, cabe ao narrador decidir qual será o resultado final sobre o gasto ou não, de XP.

É possível que personagens desenvolvam seus próprios rituais. Para isto, o personagem deve fazer um estudo de ocultismo. Primeiro, rolará Inteligência + Ocultismo (dificuldade 3 + nível de ritual a ser desenvolvido). A mesma regra deve ser aplicada em relação à quantidade de tempo e sucessos.

Assim que conseguir os sucessos necessários, o personagem deverá rolar Inteligência + Ritualística (dificuldade 8) para o desenvolvimento. Esta é a fase da prática, onde o personagem possa realizar o ritual futuramente sem menores problemas. Pelo mesmo período de semanas, o personagem precisará praticar o ritual dele. Será necessário acumular uma quantidade de sucessos equivalente ao nível do ritual. Se alcançado, o ritual já pode ser posto em prática. Neste caso, por conta da ausência de um tutor, dobre a quantidade de anos necessários para o desenvolvimento e prática de um ritual. Logo, um ritual de Nível 5 deve demorar em torno de 10 anos para ser desenvolvido e aprendido.

Regra Altenativa

Originalmente, todos os personagens começam com um ritual e ganham mais um para cada nível novo que pegarem em sua feitiçaria. Depois, só adquirem comprando com XP.

Como regra alternativa, personagens podem ganhar pontos de rituais somando seus níveis. Se um personagem obtiver Necromancia 3, ele deverá somar do nível um até o três. Assim, ele terá 6 pontos para distribuir. Para cada linha adicional que o personagem obtiver, deve-se somar os pontos e acrescentar para a compra de rituais. O custo de compra é igual a Nível do Ritual x2.

Dur-An-Ki

Ao invés de grandes tradições, decorações de símbolos e muitas regras para realizar as feitiçarias conhecidas em Dur-An-Ki, na realidade seus patricantes invocam antigas alianças com espíritos, ordenando-lhes que realizem seus desejos. Embora esta seja uma prática muito diferente dos pactos de longa duração feitos com demônios por praticantes da Feitiçaria das Trevas, ainda é possível contactá-los por meio de Dur-An-Ki.

Dur-An-Ki baseia-se fortemente na astrologia, no uso de amuletos e talismãs e, principalmente, em práticas extáticas. Ao entrar em transe, o feiticeiro eleva sua consciência aos céus para encontrar espíritos cada vez mais poderosos e ganhar magia mais poderosa. Os Feiticeiros Assamitas geralmente usam uma droga chamada Kalif para esse propósito, mas existem muitos outros métodos, incluindo dança, dor, meditação e expressão artística. Qualquer forma de ritual que o vampiro puder utilizar para adentrar em seu próprio êxtase é válida, incluindo o calor das batalhas. Para poupar tempo, os Assamitas passaram a incorporar os efeitos e comunicações espirituais que faziam em amuletos, armas, talismãs, pergaminhos e outros objetos que pudessem carregar consigo. Incensos não se safam disto. Esta forma foi uma das melhores encontradas para que um feiticeiro pudesse utilizar quase que instantâneamente os seus poderes mágicos.

Muitos cainitas ignorantemente pensam que Dur-An-Ki é conhecida como Feitiçaria Assamita ou que pertence apenas à casta dos Feiticeiros Assamitas. Em parte, é verdade porque estes adotaram estas feitiçarias, mas na realidade Dur-An-Ki era, na antiguidade, a magia praticada por todo e qualquer cainita. Com o passar dos anos, esta informação foi esquecida e os Assamitas adotaram Dur-An-Ki ao próprio clã, criando suas próprias Trilhas e poderes únicos.

Esta "Disciplina" foi uma das maneiras de combater os Baali, embora os mesmos tornaram-se praticantes de Dur-An-Ki séculos depois de sua criação e desenvolvimento, embora os Baali passaram a usá-la apra invocarem demônios e criaturas das trevas ou até mesmo compactuar com eles.

Sistema: A menos que especificado de outra forma, todos os poderes dos caminhos da feitiçaria, magia de sangue e outros seguem o mesmo sistema. Para ativar os poderes da Trilha, gaste um ponto de sangue e teste Força de Vontade contra uma dificuldade de nível de poder +3. Para realizar rituais, teste Inteligência + Ritualística contra uma dificuldade do nível do ritual +3 (máximo 9).

Trilha da Vitalidade

Embora não seja uma Trilha primária entre os Assamitas, esta é uma das principais quando se trata de entender a vitae dos cainitas e manipulá-las ao seu favor. Esta é uma das Trilhas que não utilizam tanto os amuletos e outros, mas sim a manipulação bruta do sangue em si.

Geralmente os feiticeiros que possuem acesso a esta Trilha costumam cortar suas mãos durante o uso, ou até mesmo obter acesso ao sangue de seu adversário para isto. É quase como uma amplicação de Quietus.

• A Verdadeira Origem da Vitae

Este poder foi desenvolvido como um meio de testar o poder de um inimigo. Simplesmente tocar o sangue do alvo, o feiticeiro pode determinar quanta vitae ainda resta em seu corpo e, se o alvo for um vampiro, quão recentemente ele se alimentou, sua Geração aproximada e, com três ou mais sucessos, se cometeu diablerie recentemente. Esta é uma ótima maneira de coletar informações do adversário caçado. E um ótimo recurso para Assamitas inteligentes.

Sistema: O número de sucessos alcançados na jogada determina a quantidade de informações obtidas pelo feiticeiro e quão precisas elas são. A ordem de cada informação vai de acordo com que o jogador desejar. Se ele desejar saber se houve uma Diablerie, então esta será a primeira informação a

vir em sua mente.

•• Forçar a Vitae dos Fracos

Este poder permite que um vampiro force outro cainita a usar pontos de sangue contra a sua vontade. O feiticeiro precisa tocar seu alvo para que este poder funcione, apesar do mais leve toque ser o suficiente. Um vampiro afetado por este poder pode sentir uma agitação física conforme o feiticeiro intensifica seus Atributos Físicos ou pode até mesmo se encontrar próximo do frenesi conforme seu estoque de vitae é misticamente esgotado.

Sistema: Cada sucesso força o alvo a usar imediatamente um ponto de sangue da maneira escolhida pelo feiticeiro. (deve ir para alguns gastos lógicos ao que o alvo vampiro poderia fazer, como aumentar Atributos Físicos ou ativar Disciplinas). Note que os pontos de sangue usados forçosamente desta maneira podem ultrapassar o máximo "por turno" indicado pela geração da vítima. Cada sucesso também aumenta em um a dificuldade da vítima de resistir ao frenesi. O feiticeiro não pode usar Forçar o Sangue dos Fracos em si mesmo.

••• Escudo de Vitae

Em situações desfavoráveis, este poder pode ser a grande salvação de muitos Assamitas não combatentes. Ele permite com que o personagem crie um escudo completamente feito de vitae, absorvendo os ataques tomados no lugar do feiticeiro.

Sistema: Ao invocar este poder, o personagem gasta um ponto de Força de Vontade e três pontos de sangue, excedendo o limite de geração. O Feiticeiro então, rola Inteligência + Ritualística. Cada sucesso garante um ponto de vitalidade ao Escudo de Vitae. O escudo ficará presente até ser destruído ou por uma cena.

•••• Furto de Vitae

Usando este poder, um feiticeiro consegue extrair a vitae de suas vítimas. Ele não precisa entrar em contato com o seu alvo, o sangue literalmente flui em uma torrente física que vai do alvo até o Membro (ela normalmente é absorvida misticamente e não precisa ser ingerida pela boca).

Sistema: O número de sucessos determina quantos pontos de sangue o Assamita consegue transferir de seu alvo. O alvo precisa estar visível ao feiticeiro e dentro de um campo de 50 pés (15 metros). Usar este poder evita um laço de sangue, por outro lado conta como se o vampiro bebesse seu próprio sangue. Naturalmente, usá-lo em público é uma quebra da Tradição do Silêncio do Sangue.

••••• Efervescência

Um feiticeiro usando este poder, ferve o sangue do alvo em suas veias como água na fogueira. O cainita precisa tocar o alvo e é este toque que faz com que o sangue do alvo ferva. Este poder é sempre fatal para os mortais e causa grandes danos até mesmo nos mais poderosos vampiros.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina quantos pontos de sangue são levados à fervura. O alvo sofre um nível de Vitalidade de dano agravado para cada ponto de sangue fervido (indivíduos com Fortitude podem absorver este dano usando apenas os dados da Fortitude). Um único sucesso mata qualquer mortal, embora haja a suspeita de que alguns carniçais já tenham sobrevivido.

A parte teórica é extremamente interessante, mas a prática é aterrorizante. A vítima incha em vermelho, com sua pele borbulhando e seus olhos explodindo. Sangue jorra por todos os poros e os mortais que vêem tal cena fogem aterrorizados.

Trilha do Despertar do Aço

Embora maestria em combate dificilmente é o principal objetivo da casta feiticeira, os feiticeiros têm uma longa tradição de estarem prontos para se defender e, se necessário, utilizar a Feitiçaria Assamita com Trilhas e Rituais Assamitas Equivalentes

Despertar do Aço é um legado dessa preparação, uma trilha que alguns dizem ter começado com os alquimistas que estudaram nas forjas de Toledo e Damasco. Este conjunto de técnicas se concentra sobre o simbolismo da espada como a extensão final do corpo de um guerreiro treinado, baseada nos mitos que as diversas tradições guerreiras ligadas às suas espadas e adagas.

Europeus e suas lâminas abençoadas, os kris da Indonésia praticantes de Pentjak-Silat e Ghurkas indianos e suas facas Kukri, entre outros. O praticante do Despertar do aço se concentra neste simbolismo como usa o poder de seu sangue para melhorar sua arma e sua habilidade.

• Conversar com a Lâmina

A lâmina de um guerreiro é sua principal amigo e sua principal arma. Este poder garante uma sintonia entre o portador e a arma. Embora poucos Assamitas afirmem ter realmente falado com a alma de uma

arma, ferreiros e guerreiros atribuem qualidades espirituais a lâminas forjadas por séculos. Os praticantes de Auspícios estão familiarizados com a maneira como os objetos inanimados podem preservar impressões de sua própria história. No caso deste efeito, o feiticeiro realmente entende a história e características da lâmina que está portando.

Conversar com a Lâmina permite ao portador de uma arma conhecer os eventos que ocorreram em torno da arma. Alguns praticantes deste poder alegam que isso faz a arma se sentir mais "confortável" em suas mãos, enquanto outros falam da história que uma lâmina antiga carrega. As impressões reais levam apenas um instante para serem absorvidas, embora muitos prefiram passar mais tempo em contemplação, se o tempo permitir.

Sistema: A utilização deste poder requer um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade 5). O número de sucessos determina a quantidade de informações que o feiticeiro obtêm em relação ao histórico da lâmina e seu estado atual, bem como todas as informações gerados por um menor número de sucessos. Considere utilizar uma tabela parecida com Auspícios para definir a eficácia das informações adquiridas.

•• Domínio da Lâmina

A melhor cimitarra já criada não tem utilidade para seu dono se estiver a 5 metros de distância dele. Domínio da Lâmina fortalece o vínculo espiritual entre a espada e o espadachim, a fim de reforçar o controle físico do portador sobre a sua arma. Uma lâmina que está sob o efeito desta arte nunca deixa a mão de seu mestre, a menos que ele assim o queira.

Sistema: Durante o resto da cena, o personagem tem um número de sucessos automáticos para resistir a todas as tentativas de desarmá-lo, igual ao número de sucessos obtidos. Ele não pode deixar que a lâmina caia acidentalmente (o que significa que um falha crítica resultará em auto-mutilação em vez de uma mão vazia). Se o personagem é de alguma forma desarmado, apesar do Domínio de Montanha, ele pode chamar a lâmina de volta para sua mão ao invocar invocando este poder novamente, assumindo que ele tenha a arma em seu campo de visão.

••• Perfurar a Pele do Aço

Neste nível de entendimento, o feiticeiro pode comandar sua lâmina com tal precisão que pode atacar a proteção física de um adversário, em vez de seu corpo. A espada transfere sua fúria para o alvo pretendido, triturando mesmo o mais resistente cota de malha ou

placa. Retirando as defesas da vítima, deixando-a vulnerável capaz do próximo ataque.

Sistema: enquanto Perfurar a Pele de Aço está em vigor, um ataque contra um alvo desprotegido causa metade do dano (arredondado para baixo) No entanto, para um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, cada ataque bem sucedido que o personagem faz contra um inimigo blindado inflige danos na armadura do alvo e não ferindo o corpo diretamente. Só armaduras de metal podem ser danificadas por este poder.

Quando o personagem faz um ataque bem-sucedido contra um alvo blindado, o jogador não testa danos. Em vez disso, ele rola um número de dados igual ao bônus de danos da espada (o número de dados que ele adiciona à sua Força) contra uma dificuldade de 7. Cada sucesso reduz o bônus de absorção da armadura em um dado. Armadura que tem sua capacidade de absorver reduzida a zero, é completamente destruída e irrecuperável. Sucessos adicionais além daqueles necessárias para destruir uma parte da armadura não têm efeito.

Este poder funciona como em Potência 3, com a diferença de que a arma destruida nunca mais poderá ser arrumada de qualquer maneira. Esta precisará ser recriada, com outro metal e outras propriedades.

A critério do narrador, Perfurar a Pele de Aço pode destruir outros objetos inanimados (paredes, portas, escudos, obstáculos dramaticamente apropriados) sem danos significativos à espada. Para os efeitos deste poder conta, Fortitude conta como parte de Resistência do alvo, e não como armadura externa.

•••• Escudo Afiado

Muitos espadachins acreditam que o duelo é o último teste do guerreiro, porque coloca todos os adversários em pé de igualdade: A morte está apenas 1 metro de distância do aço, e apenas a habilidade dos combatentes determina quem vai perder. No entanto, os observadores que são mais pragmáticos do românticos, sabem que um inimigo com uma arma de longo alcance (seja arco, funda ou uma besta) tem a vantagem de atacar de muito mais longe do que o comprimento do braço. Enquanto Despertar do Aço não pode completamente contrariar esta vantagem, este poder permite que o feiticeiro habilidoso tenha alguma medida de defesa com a espada se interpondo entre seu mestre e os ataques distantes.

Sistema: Para um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, o personagem pode tentar desviar projéteis. Isso exige uma ação para cada projétil que o jogador deseja bloquear, e o personagem deve ser capaz de ver o tiro vindo (Auspícios ou Rapidez permitem o acompanhamento visual de flechas). Cada tentativa de desvio requer um teste de Destreza + Armas Brancas, com uma dificuldade determinada pela velocidade do projétil.

Objetos jogados têm uma dificuldade de seis, flechas e setas de besta a dificuldade de 8. Cada sucesso subtrai um sucesso do teste de ataque do atacante. Se reduzido à zero, então o projétil nem mesmot oca no Assamita. Mesmo objetos arremessados por poderes de Rapidez podem ser completamente bloqueados com a utilização deste poder. Escudo Afiado não permite que o personagem desvie ataques à distância que não incorporem projéteis sólidos, como chama, raios, ou um espirros de sangue.

••••• Acertar o Alvo Verdadeiro

Embora pacifistas podem encontrar outros usos para as lâminas, um guerreiro sabe que as espadas foram criadas com um propósito: para esculpir a carne de um inimigo em ruína sangrenta. Acertar o Alvo Verdadeiro invoca a essência da arma do feiticeiro, reduzindo-a personificação de sua própria definição (ou, como os de mente mais clássica diriam, invocando sua forma platônica), simplificando a seu alvo para um nível básico similar. Os resultados de tal invocação geralmente são devastadores, tanto a nível filosófico e prático pois a arma e a vítima perdem momentaneamente todos os atributos sobrenaturais.

Sistema: Os efeitos de Acertar o Alvo Verdadeiro duram um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, e terminam com o primeiro ataque bem-sucedido que o personagem faz dentro deste período de tempo. A espada inflige apenas a quantidade de dano de base letal que uma arma de seu tamanho e tipo normalmente faria, desconsiderando todas as melhorias que possa ter recebido (embora aumentos na força do portador ou velocidade, como Potência e Rapidez, ainda tem seus efeitos normais, como fazem os sucessos extras na jogada de ataque). No entanto, todas as defesas sobrenaturais do alvo (incluindo Fortitude) são igualmente negadas. Ele absorve o ataque apenas com o seu Vigor base. Se a negação de seus poderes e defesas torna o alvo incapaz de absorver dano letal, ele não pode absorver o ataque. A armadura pode o proteger contra este ataque, já que é uma forma mundana de defesa.

A única limitação que Acertar o Alvo Verdadeiro

possui é: Este nível não é capaz de cancelar efeitos de Fortitude superiores ao nível de Feitiçaria do Assamita. Se um personagem tiver Fortitude 6, então Acertar o Alvo Verdadeiro cancelará apenas até a Fortitude 5.

Trilha do Guardião

Feiticeiros com toda certeza são portadores de muitos objetos, vivem em refúgios recheados de utensílios e jamais poderiam permitir com que outros chegassem perto destes. Portanto, esta feitiçaria foi criada com o objetivo de proteger o que é seu de direito e impedir com que espetalhões roubem ou adentrem em seus refúgios para quaisquer objetivos egoístas.

Os refúgios de feiticeiros que utilizam desta Trilha são completamente protegidos e perigosos. Um passo em falso poderia trazer muitos problemas à sua existência.

• Proteger a Ferramenta do Oculto

Este poder é o primário para feiticeiros. Ele permite com que talismãs, objetos mágicos, pergaminhos e outros sejam protegidos de mãos alheias. O objeto nem mesmo precisará estar próximo ao feiticeiro, podendo distanciar-se em metros equivalente a quantidade de Força de Vontade daquele feiticeiro, este poder ainda terá efeito.

Sistema: Por mais simples que seja, este é responsável por ladrões nem mesmo conseguirem tocar em objetos mágicos. O objeto não necessáriamente precisa ter pertencido ao feiticeiro, apenas será necessário tocá-lo. Então, o personagem realizará um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Cada sucesso mantém o poder ativo por um dia.

A proteção se baseia no dobro da Inteligência do personagem. Se alguém desejar pegar aquele objeto, precisará ter uma quantidade de sucessos equivalente ou superior em um teste de Destreza natural (dificuldade 7).

•• Garantir a Defesa do Portador

Agora, este poder se estende à armas mágicas, armas comuns, armaduras e até mesmo projéteis. Este poder pode ser uma grande defesa contra Potência 3 - Destruir, pois impede o alvo de tocar em seus objetos equipados.

Sistema: Diferente de amuletos, armaduras e armas são maiores e mais difíceis de se manter uma proteção ativa. O personagem deverá fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). É necessário apenas um sucesso, e o poder ficará ativo por uma noite. Para que alguém toque em sua armadura ou arma, é necessário que utilize o mesmo sistema de Proteger a Ferramenta do Oculto. Tentativas de destruir o objeto necessitam do dobro de sucessos que normalmente permitiria. Isto é, alguém que quisesse destruir uma armadura com 3 de proteção, precisaria de 6 sucessos até que reduzisse a zero. Mesmo assim, Despertar do Aço ainda consegue ignorar os efeitos deste poder no quesito destruição.

••• Selar a Entrada de Baal

A proteção do Assamita agora se extende à passagens, portas e salas. O Assamita precisará criar um objeto de poder e deixá-lo guardado naquela sala. O objeto pode ficar em qualquer local da sala, todas as entradas e saídas estarão protegidas por um determinado tempo.

A única falha deste efeito é que personagens que já estiverem no ambiente selado não serão afetados por ele. Se um Assamita selar-se numa sala e no mesmo ambiente um Nosferatu ofuscado estiver esperando, então o Nosferatu não será afetado pelo selamento, embora ainda possa ser normalmente ferido de qualquer outra maneira ou até mesmo impedido de tocar nos objetos do feiticeiro.

Sistema: O personagem realizará seu teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Cada sucesso garantirá um dia de proteção. Para passar das portas seladas, personagens devem ter o dobro de sucessos num teste de Força. Se as proteções forem transpassadas por invasores, o feiticeiro é automáticamente alertado sobre a invasão, incluindo quando estiver dormindo. Isto não significa que conseguirá levantar durante o dia, mas que despertará e saberá que há alguém ali.

•••• Ferir a Pele dos Intrusos

O feiticeiro agora é capaz de ferir aqueles que tentarem burlar suas proteções. Este ferimento serve para qualquer proteção colocada, seja em objetos ou seja em locais.

Sistema: Além de todos os benefícios garantidos, dano agravado ainda será infringido no alvo de acordo com a quantidade de sucessos que o feiticeiro obteve em seus primeiros testes de ativação do poder. Este dano pode ser absorvido por Fortitude.

••••• Selamento

O personagem pode expandir suas proteções de forma com que casas, masmorras, locais inteiros possam ser protegidos. Neste nível de feitiçaria, o

conjurador consegue corrigir a falha de Selar a Entrada de Baal e escolher aqueles que não serão afetados dando-lhes objetos mágicos ou pintando-os com seu sangue. Apenas uma pequena marca é necessária para que não sejam atingidos pela poderosa proteção do feiticeiro.

Sistema: O personagem realiza um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Será necessário apenas um sucesso. O vampiro deverá deixar seu talismã exatamente no centro do local que deseja proteger. Todas as proteções anteriores serão ativadas. Portas não se abrirão, passagens serão protegidas por campos de força. Personagens que tentarem passar precisam ser bem sucedidos em seus testes ou do contrário serão feridos com dano agravado. Há quem diga que Alamut apresenta versões superiores desta mesma proteção.

Trilha das Mãos do Feiticeiro

Com este poder, o feiticeiro conjura uma chama misteriosa em sua palma que ilumina, mas não oferece calor e não provoca frenesi em outros vampiros. Quando ele o lança em um alvo à vista, entretanto, ele queima como qualquer fogo comum e está além de seu controle.

Sistema: Um sucesso é suficiente para conjurar uma chama para iluminação e liberá-la em qualquer alvo em um raio de dez metros. Cada sucesso adicional dá à chama mais dez metros de alcance, até o limite da linha de visão do taumaturgo. Para lançar o fogo em um alvo em combate, teste Percepção + Prontidão para acertar e aplicar dano de acordo com o nível do poder. Consulte as regras de Fogo e Rotshreck para saber as consequências da utilização deste poder.

- • Vela (dificuldade 3 de absorção, um nível de dano agravado / turno de saúde).
- •• Palma de Fogo (dificuldade 4 para absorver, um nível de dano agravado / turno de saúde).
- ••• Fogueira (dificuldade 5 para absorver, dois níveis de dano agravado / turno de saúde).
- •••• Fogueira (dificuldade 7 para absorver, dois níveis de dano agravado / turno de saúde).
- ••••• Inferno (dificuldade 9 para absorver, três níveis de saúde de dano agravado / turno).

Trilha da Vingança de Haqim

Esta trilha, vagamente baseada em poderosas interpretações do Livro de Nod, dedica-se a trazer justiça para a raça dos vampiros. Os Assamitas quando a utilizaram, reinterpretaram de acordo com os ensinamentos de Haqim, trazendo punições completamente devastadoras aos cainitas que desafiarem suas iras. Este é um método extremamente eficiente para Assamitas aplicarem sua justiça aos cainitas. Supostamente, cada poder tem algum precedente nas parábolas do livro ancestral e enfoca os ensinamentos de Caim através do poder da magia do sangue.

O poder desta Trilha não provém apenas da magia do sangue, mas também dos versos encantatórios do Livro de Nod. Membros do clã Assamita transcreveram tais versos, adequando-os às palavras de Haqim. Para que qualquer um desses poderes tenha efeito, o feiticeiro tem de pronunciar a sentença condenatória. Por exemplo, para invocar o poder de terceiro nível, o executante precisa dizer claramente a seu alvo que ele só pode comer cinzas. Obviamente, a vítima tem de estar apta a ouvir o feiticeiro para que esse poder tenha efeito, embora escrever suas ordens e mostrá-las ao alvo, provoquem o mesmo efeito. Os efeitos deste poder só se aplicam aos cainitas. Eles não afetam lupinos ou carniçais.

• A Litania de Zillah

Zillah, a esposa de Caim, bebeu de seu marido e senhor três vezes, sem saber o que isso significava, e ficou dessa maneira, ligada a ele. Este poder revela a existência de laços de sangue e Vinculi ao taumaturgo.

Sistema: Se o alvo tiver qualquer laço de sangue ou Vinculum com outros vampiros, este poder os revelará imediatamente a quem o está usando. Mesmo que o executante não conheça o vampiro em questão, este poder revelará seu nome e dará uma descrição psíquica rudimentar do indivíduo em questão.

•• A Maldição da Bruxa

Este poder inflige a maldição da velhice, que ligou Caim a ela, enquanto ele fugia do desprezo de sua esposa. A bruxa, extremamente feia, tinha de recorrer à fraude para fazer com que os outros a ajudassem ou servissem. Este poder é capaz de fazer os mais orgulhosos Toreadores chorarem de pavor.

Sistema: Este poder reduz a aparência do alvo a zero. Todos os testes Sociais feitos quando da duração

deste poder geralmente falham, a não ser que o personagem tente intimidar ou amedrontar alguém. O poder dura uma noite.

••• Banquete das Cinzas

Usado principalmente contra vampiros extravagantes ou desregrados, este poder remove temporariamente a dependência de sangue de um vampiro. Apesar de alguns vampiros dizerem que esse poder nega a Maldição de Caim, ele reduz o vampiro a pouco mais que um ladrão de túmulos, que tem de consumir cinzas, através das quais ele consegue algum sustento.

Sistema: A vítima deste poder não pode mais consumir sangue, vomitando-o como se fosse alimento ou bebida mortal. Ao invés disso, a vítima só pode comer cinzas e os Pontos de Sangue que ganhar com isso só podem ser usados para se levantar durante à noite. Os pontos de Sangue vindos das cinzas não podem ser usados para prover energia para as Disciplinas, aumentar Atributos ou alimentar carniçais. Entretanto, os pontos de sangue que já existirem o corpo do personagem quando o poder for invocado poderão ser usados normalmente. Um ponto de sangue vindo das cinzas equivale a quase meio litro, e qualquer cinza serve. Restos de fogueiras ou cadáveres de vampiros destruídos pelo fogo ou pela luz do sol. Este poder dura uma semana.

•••• Desfavor de Uriel

Este poder invoca as trevas do Anjo da Morte. Qualquer luz, com exceção da luz mais tênue, causa uma dor excruciante no alvo e algumas formas de luz artificial intensa podem até causar dano ao vampiro. Uriel fez cumprir a maldição de Deus em Caim, envolvendo-o na escuridão de suas asas. Cainitas atingidos por este poder sentem o mesmo sofrimento de Caim durante a semana.

Sistema: A presença de qualquer luz causa desconforto à vítima e luzes brilhantes de qualquer tipo tochas, fogueiras, flechas de fogo e até mesmo velas. Estas causam um ponto de dano agravado para cada turno que o personagem permanece diretamente exposto a elas. A maioria dos vampiros que é vítima dessa maldição prefere dormir enquanto ela dura, escondendo-se nas trevas de seus refúgios, até poderem andar entre os vivos novamente. Este poder dura uma semana.

••••• Revogar o Poder do Sangue

Os Assamitas que utilizam do seu senso de justiça para seus adversários utilizam este poder como uma carta na manga. Este é capaz de punir um vampiro por desobedecer um dos mais importantes mandamentos de Caim, a proibição da diablerie. Para vampiros diableristas, este é um de seus maiores pesadelos. Pois estes são obrigados a reconciliar suas crenças com as a tradições de Caim e este poder gera um grande senso de humildade.

Sistema: Quando este poder é invocado, o alvo imediatamente volta a sua Geração original. Essa mudança pode levar à perda de pontos em certas Características, devido, devido aos máximos permitidos por cada Geração. Este poder funciona durante uma semana, depois do que todas as Características reduzidas devido ao fator Geração voltam ao normal. São necessários três turnos para clamar os versos que fazem o poder funcionar. Este poder pode ser uma das maiores punições a um Diablerista. Os próprios Assamitas têmem aqueles que sabem como utilizá-lo. Dizem que foi criado para punir os Baali que em Frenesi, Diablerizavam seus adversários.

Trilha da Bênção do Djinn

Este poder é literalmente uma bênção na mão dos ritualistas, pois permitem com que criem objetos, os invocando a partir do nada. Em níveis elevados, isto pode ser uma explêndida saída para fazer rituais dificílimos ou até mesmo para a criação de novas armas, ao desejo do feiticeiro.

Objetos invocados através desta trilha possuem duas características distintas. Eles são uniformemente "genéricos" de forma que cada objeto invocado, se invocado novamente, se parecerá exatamente como da primeira vez. Por exemplo, uma faca seria precisamente a mesma faca se criada novamente, as duas seriam indistinguíveis. Mesmo uma faca especifica (a que o senhor do personagem usava para ameaçá-lo) pareceria idêntica se conjurada duas vezes. Um rato teria os mesmos padrões em seus pelos e uma jarra teria a mesma textura sobre sua superfície. Além disso, objetos conjurados não possuem falhas: as armas não possuem entalhes ou arranhões e ferramentas não possuem marcas distintas.

O limite do tamanho de objetos conjurados parece ser o do conjurador e nada maior do que o feiticeiro pode ser criado. O conjurador também precisa ter um certo grau de familiaridade com o objeto que ele deseja invocar. Se basear em pinturas ou na imaginação aumenta a dificuldade do teste, enquanto objetos com os quais o personagem é intimamente familiar (tais como a faca descrita acima) podem até mesmo diminuir a dificuldade, dependendo do

narrador.

Quando um jogador testa para conjurar algo, os sucessos obtidos na jogada indicam a qualidade do objeto invocado. Um sucesso significa uma criação imperfeita e inferior, enquanto cinco sucessos trazem ao feiticeiro uma réplica quase perfeita.

• Criação da Simplicidade

Neste nível de domínio, o conjurador pode criar objetos simples e inanimados. O objeto não pode ter partes móveis ou ser constituído de múltiplos materiais. O feiticeiro pode, por exemplo, conjurar um bastão de ferro, um cano de chumbo, uma estaca de madeira ou um pedaço de granito.

Sistema: Para cada turno que o conjurador desejar manter a existência do objeto, um novo ponto de Força de Vontade tem que ser usado ou o objeto desaparecerá. Os objetos, por mais simples que sejam terão os efeitos desejados. Logo, uma estaca paralizará um vampiro assim como uma chave abrirá portas.

•• Permanência

Neste nível, o conjurador não precisa mais usar pontos de Força de Vontade para manter a existência de um objeto. O objeto é, como sugere o nome deste poder, permanente, embora só objetos pequenos possam ser criados.

Sistema: O jogador precisa investir três pontos de sangue no objeto para torna-lo real. A partir disto, o objeto terá o dobro da validade material de um objeto realmente existentes. As propriedades do metal e materiais físicos serão as mesmas. Com o passar do tempo, ao invés de enferrujar ou apodrecer, o objeto ficará avermelhado aos poucos, da cor do sangue do cainita e desaparecerá em cinzas, sem deixar rastros.

Objetos como estes são considerados "objetos vampíricos", a durabilidade do objeto aumenta, embora ele não possa ser eterno. Poderes como Toque do Espírito ou Absorver a Aura podem identificar traços do criador original, mas se outro portador deixar seus traços na arma, então os traços do atual portador serão revelados. Feitiçarias que possam identificar informações através do sangue não podem ser utilizadas em objetos permanentes, justamente porque já estão materializados e não são mais vitae.

••• Criação do Ferreiro

Agora o personagem também pode conjurar objetos complexos de múltiplos, componentes e com partes móveis. O feiticeiro pode, por exemplo, criar bestas com engrenagens múltiplas, arcos ou uma espada com componentes diferentes.

Sistema: Objetos criados através da Magia do Ferreiro são permanentes e necessitam de cinco pontos de sangue para serem conjurados. Itens particularmente complexos frequentemente exigem um teste de Conhecimento (Ofícios, Filosofia, Ocultismo, etc.) além do teste básico.

•••• Conjuração Reversa

Este poder permite que conjurador "remova" a existência de qualquer objeto previamente invocado por esta linha. Isto incluí objetos criados por outros.

Sistema: Um teste resistido é necessário. O conjurador precisa acumular tantos sucessos quantos os obtidos pelo feiticeiro original ao criar o objeto em questão. Isso também pode ser usado pelo personagens para banir objetos que ele mesmo tenha criado com esta linha. O mesmo pode ser feitos para partes de objetos apenas, prejudicando o funcionamento ou quebrando-o de vez.

••••• Criação Verdadeira

Este poder permite com que o feiticeiro possa realmente conjurar objetos com efeitos mágicos.

Sistema: O personagem deve gastar dois pontos de Força de Vontade e cinco pontos de sangue. Com este poder, ele pode forjar uma obra prima, criar armas com efeitos de suas Disciplinas imbuídas e tentar replicar efeitos novos.

O poder não pode copiar maravilhas, já existentes e com efeitos únicos, como armas criadas por lupinos, magos e outras criaturas. A arma deve ser criada originalmente pelo conjurador. Ele pode colocar um efeito único de Disciplina que ele tenha ou efeito mágico de alguma feitiçaria. A arma garante apenas dano letal. Todos os recursos mágicos colocados devem estar acessíveis ao conjurador para que possam ser imbuídos. O narrador deve ser o árbitro final quanto ao que é válido ser incorporado ao objeto e o que não é, incluindo a quantidade de efeitos de Disciplinas.

Se Potência for incorporada em um martelo, então aquele efeito incorporado na arma pode ser usado quando preciso. Existem diversos efeitos que podem ser combinados. Este poder facilita muito a criação de objetos mágicos, pois pula etapas de rituas de encantamentos, que custam horas e horas. Esta arma é permanente, mas para desfazê-la, o conjurador

precisará primeiro possuir o dobro de sucessos que o criador original. Além de tudo, efeitos de Potência e Despertar do Aço precisam do dobro de sucessos para destruí-lo.

Rituais

Os rituais realizados por Dur-An-Ki apelam para uma mistura das forças do sangue, em conjunto com pedras, incensos e astrologia. Existem algumas exceções que poderiam chocar até mesmo o mais corajoso dos cainitas, mas ritos como estes não fogem muito do padrão realizados por sacerdotes religiosos da época, com a grande diferença de que os Assamitas realmente sabem o que estão fazendo.

Embora possam ter efeitos extraordinários, rituais demoram tempo para fazer. A menos que esteja especificado, considere que o tempo é de cinco minutos para cada nível de ritual. Alguns rituais podem demorar noites, outros podem demorar horas e assim por diante. O custo de sangue é variado a depender do objetivo do ritualista e até mesmo pontos de Força de Vontade podem ser cobrados. Quando um personagem estiver realizando um ritual de Dur-An-Ki, ele deverá rolar Inteligência + Ritualística (dificuldade 3 + Nível do Ritual executado). Alguns rituais podem cobrar uma quantidade de sucessos para serem realizados.

Jogadores devem estar cientes que rituais também podem dar muito errado e as consequências podem ser desastrosas para o personagem. Se um personagem estiver realizando um rito espiritual, então ele enfureceria os espíritos. Se fosse um rito com animais, então as feras o atacariam. São várias as possibilidades e o narrador deverá ter a conclusão final se um ritual der errado.

Nível 1

Acordar com o Frescor da Tarde

Se ocorrer alguma circunstância potencialmente prejudicial, o ritualista se levanta imediatamente, a qualquer hora do dia, pronto para enfrentar o problema. Este ritual requer uma hora de preparação durante a qual o feiticeiro espalha as cinzas de um galo queimado sobre a área onde pretende descansar imediatamente antes de dormir durante o dia. Qualquer interrupção da cerimônia torna o ritual ineficaz. Se acordado durante o dia, o ritualista pode ignorar a regra que limita suas paradas de dados ao seu valor de Filosofia pelo resto da cena.

Máscara de Sangue

Máscara de Sangue é a razão para que alguns Assa-

mitas consigam sair impunes ou nem mesmo sejam descobertos por um período de tempo sobre suas diableries, pois este permite com que os veio negros fiquem camuflados.

O ritual é um tanto simples. Primeiro, o Diablerista deve ficar por sete dias sem se alimentar até que limpe-se da vitae corrompida que ingeriu. Depois da sétima noite, o Diablerista inscreve um símbolo místico em seu corpo, de purificação. Então, ele coleta o sangue de um mortal inocente. Este sangue deve ser doado sem força, violência ou coersão. Isto pode ser muito difícil de se realizar, já que o Diablerista estará com pouco sangue em sua reserva r por isto pode entrar em frenesi.

Quando o Diablerista beber o sangue, as linhas negras ficarão esondidas por um número de noites equivalentes aos pontos de sangue ingeridos do mortal. Se algum ponto de sangue for gasto prematuramente, como para curar ou aumentar Atributos, a duração do efeito reduzirá. Se o Diablerista beber de outra fonte, o efeito também diminui. Usuários de Auspícios podem ver os veios negros embora isto venha requerer uma quantidade de sucessos por pontos de sangue ingeridos pelo ritualista.

Se outra Diablerie for cometida após o uso do ritual, todos os benefícios são perdidos e as linhas negras voltam ao normal.

Contrato de Sangue

Este ritual cria um acordo inquebrável entre duas ou mais partes que o assinam. O contrato deve ser escrito com o sangue do feiticeiro e assinado com o sangue de quem aplica seu nome ao documento.

Os signatários do documento perdem permanentemente uma quantidade de pontos do máximo da sua reserva de sangue, que são devolvidos aos particulares de forma singular após o cumprimento das condições específicas que lhes correspondem no contrato. Se o documento for destruído antes da conclusão dos termos, os signatários nunca poderão recuperar os pontos de sangue investidos de sua reserva máxima.

Defesa do Refúgio Sagrado

Este ritual previne que a luz do dia penetre em uma área de 20 pés (6 metros) ao redor do local de execução do ritual. Uma escuridão mística cobre a área, mantendo a perniciosa luz a distância. A luz do sol reflete de janelas ou simplesmente não consegue atravessar portas e outros portais. O executante desenha símbolos astrológicos com seu próprio sangue em todas as janelas e portas que serão afetadas e o ritual permanece pelo tempo que o Tremere permanecer dentro do raio de 20 pés (6 metros). Este ritual requer um hora para ser realizado, durante a qual o taumaturgo recita encantamentos e inscreve hieróglifos. Um ponto de sangue é necessário para que este ritual funcione.

Domínio da Vida

Por uma noite inteira, o conjurador pode exibir todas as características associadas a ser um ser humano vivo, incluindo alimentação, respiração, temperatura corporal e tom da pele. Ao lançar este ritual, ela pode até mesmo contornar uma fraqueza do clã ou restrição de estrada que normalmente a impede de alcançar essas características. Este ritual não restaura a vida de volta ao lançador, apenas permite que ele pareça estar vivo. Domínio da Vida requer quinze minutos para ser executado. Pelo resto da noite, o vampiro deve carregar um frasco de sangue humano fresco para manter o disfarce.

Iluminar o Ratro da Presa

Este ritual faz com que o caminho da passagem do alvo se ilumine com um brilho que apenas o lançador pode ver. Para que este ritual tenha efeito, o lançador queima um pequeno objeto, como um pedaço de roupa ou uma carta, que está na posse do alvo há pelo menos 24 horas. O feiticeiro deve ter uma imagem mental ou o nome de sua presa. Depois disso, o despertar do indivíduo brilha com um brilho dependente de quanto tempo se passou desde que ele passou por ali, faixas antigas brilham fracamente, enquanto faixas novas brilham intensamente.

Este ritual só funciona se o alvo utilizar viagem terrestre (a pé, cavalo, carruagem, etc.). A trilha chega ao fim se o alvo vadear ou mergulhar na água, ou se ele chegar ao destino de sua jornada.

Comunicar-se com Cainita

Ao realizar este ritual, um feiticeiro pode unir mentes a outro Cainita, falando telepaticamente com ele a qualquer distância. O feiticeiro deve meditar por dez minutos sobre uma ficha física que já foi propriedade do outro Cainita para criar a conexão. A comunicação pode ser mantida por uma cena ou até que qualquer uma das partes termine a conversa.

Pureza do Sangue

Este ritual purga lentamente o lançador de todas as impurezas físicas estranhas. Sujeira, álcool, drogas, veneno e doença, armas empalando o vampiro,

piercings corporais alojados na carne e tinta de tatuagem são todos igualmente afetados. Os itens assim eliminados caem no chão sob o lançador ou o suor sai de sua pele. Pureza de carne não remove encantamentos mentais místicos ou compulsões. Este ritual requer uma hora de meditação calma para ser executado.

Proteção Contra o Mal da Madeira

Este ritual protege o ritualista contra estacas, esteja ele acordado ou não. Enquanto o ritual estiver em efeito, a primeira estaca que atravessaria o coração do feiticeiro, se desintegra na mão do atacante. Uma estaca meramente próxima ao personagem não surte efeito, para que este ritual funcione, a estaca realmente precisa ser usada em uma tentativa de espetar o vampiro.

O feiticeiro precisa permanecer rodeado por um círculo de madeira durante uma hora. Qualquer madeira funciona: mobília, serragem, madeira bruta, 2' x 4's, realmente qualquer coisa. Contudo, o círculo precisa se manter intacto. No final desta hora, o vampiro coloca uma lasca de madeira sob sua língua. Se a lasca for removida, o ritual é anulado. Este ritual dura até a próxima aurora ou crepúsculo.

Horóscopo

Usando técnicas de astrologia babilônica, o ashipu pode estudar as estrelas para obter uma visão sobre seus inimigos. Para fazer o horóscopo de um mortal, o ashipu deve saber seu nome de nascimento, bem como a localização e a data de seu nascimento. Para lançar um horóscopo para um vampiro, o ashipu deve saber ambos e também a data de seu Abraço. Armado com esse conhecimento, o ashipu pode aprender os segredos mais íntimos de seu inimigo e direcioná-lo de forma mais eficaz com sua magia.

Sucessos permitem que o feiticeiro descubra um segredo sobre o alvo do horóscopo, escolhido entre os seguintes: Natureza, aptidões primárias (ou seja, Características avaliadas em 3 ou mais), Falhas ou grandes tragédias de sua vida (ou não-vida). Alternativamente, o ashipu pode usar o horóscopo em conjunto com uma efígie para melhorar a eficácia da magia simpática, com os sucessos no teste ritual reduzindo a penalidade de dificuldade aplicada a tais testes. No entanto, o ashipu não pode usar um horóscopo para reduzir a penalidade de dados em mais do que sua classificação Dur-An-Ki, nem pode usá-lo para reduzir a penalidade para menos de zero.

Criptografar / Descriptografar

Mensagens

Este ritual deve ser lançado separadamente para cada página, folha ou superfície que o lançador deseja decifrar ou criptografar. Para criptografar um documento, o lançador o compõe com seu sangue e fala o nome da pessoa que deseja lê-lo. Apenas o escritor e a pessoa a quem se dirige podem compreender o texto. A escrita simplesmente aparece como algo sem sentido para qualquer pessoa que observe a carta.

Para descriptografar um documento não endereçado ao lançador ou traduzir um escrito em uma língua desconhecida, o lançador deixa uma gota de seu sangue cair na página que deseja compreender. Ele então medita por dez minutos. O jogador recebe um número de dados extras em todos os testes para traduzir, decodificar ou compreender o trabalho em questão igual ao número de sucessos que ele obteve para realizar o ritual. Na verdade, isso não altera a página que afeta; apenas permite que o lançador o leia. A dificuldade para descriptografar documentos codificados por meio deste ritual é 6 + o número de sucessos obtidos para realizar o ritual (dificuldade máxima 9).

Nível 2

Foco Principal da Infusão de Vitae

Este ritual insere uma quantidade de pontos de sangue dentro de uma gema sobre o qual o ritual é executado. A gema torna-se frágil com os efeitos do ritual. Depois do ritual ser conduzido, o objeto assume um matiz avermelhado e se torna liso ao toque. Com um comando mental, o feiticeiro pode libertar o objeto de seu 'encantamento, fazendo com que escorra uma poça de sangue da gema. Este sangue pode servir a qualquer propósito que o vampiro desejar. Muitos Assamitas usam estes objetos encantados para manterem um estoque emergencial de vitae. Este ritual é um sofre de uma limitação, pois o Assamita deve utilizar âmbar como foco da infusão.

Uma gema só pode armazenar um ponto de vitae. Se um vampiro deseja fazer um foco de infusão para um aliado, ele pode fazê-lo, mas o sangue armazenado tem que ser o seu próprio (e se o aliado beber o sangue, ele pode estar um passo mais perto de um laço de sangue). O aliado tem que estar presente na criação do foco. Foco Principal da Infusão de Vitae torna-se uma grande alternativa para viagens exaustivas ou confrontos inevitáveis.

Conservar a Natureza dos Mortos

Este temido ritual é responsável por deixar muitos

vampiros assustados ao encontrarem com Assamitas, pois até mesmo os mais jovens podem tê-lo consigo. Conservar a Natureza dos Mortos mantém membros retirados de mortos vivos mesmo após separados de seus corpos originais, impedindo com que o alvo regenere por meios sobrenaturais. Este simples ritual requer apenas o gasto de Força de Vontade e um ponto sangue assim que cortar o membro de seu alvo. O sangue deve ser passado no local do corte. Após isto, o vampiro não poderá regenerar o membro até que capture sua parte novamente e "cole-a" no lugar ou que o feiticeiro desfaça o ritual.

Preservar o Sangue

Este ritual permite com que qualquer vitae coletada pelo feiticeiro fique preservada dentro de um frasco independente do tempo que passar. O ritualista deverá pegar um recipiente de barro grande o suficiente para armazenar a quantidade de vitae que ele deseja. Então, ele enterrará este recipiente, tampado e vazio por duas noites. Durante as duas noites, ainda em cima da terra, ele criará uma mistura líquida de vitae, argila e água. Esta mistura deve ficar com um aspecto grosso.

Ainda durante a primeira noite, o feiticeiro utilizará um molde para criar a tampa, aquecendo-o no fogo. Ele ainda deve guardar um pouco da argila que misturou antes. Quando retirar, o molde terá uma cor avermelhada, misturada com marrom. Outra cor significa que o rito deu errado por alguma razão. Na segunda noite ele retirará o recipiente e o encherá com a vitae desejada. Ele tampará o recipiente e passará a argila com sua vitae, enterrando-a de novo e aguardando mais uma noite. O ritual então está pronto. O feiticeiro poderá retirar o recipiente na hora que quiser e abri-lo. Quando abrir, o efeito acaba, mas pelo tempo que o recipiente estiver tampado, o sangue mantém suas características exatamente da forma como foi colocado lá.

Toque da Terra

Este ritual permite ao feiticeiro que contate outro aliado para o propósito de auxiliá-lo em futuros encantamentos. Antes do ritual, o feiticeiro utiliza uma lâmina para escrever em um bloco de barro úmida. Ele deve escrever em mesopotâmio antigo, utilizando o nome e a geração do cainita que quer contactar-se. Quando o fizer, a pedra endurecerá e o Assamita precisará colocá-la em vitae fervente para enfraquecê-la e depois, mover o bloco para o chão, de forma com que fique em pé.

Quando começar o ritual, o feiticeiro utilizará um giz ou tinta para marcar o chão com a imagem de um olho, com as pupilas e a íris. O olho deve ser grande o suficiente, para que um cão ou um gato caibam nele. Então, o Assamita alimentará o animal de sua escolha com vitae e o sacrificará, permitindo que o sangue animal se espalhe pelo olho inteiro. Assim que o ritualista falar pela orelha do animal, o alvo escolhido, cujo nome foi escrito na pedra, ouvirá sua voz. Se o feiticeiro desejar, ele pode passar pequenos objetos ao seu alvo e até mesmo utilizar feitiçarias por ele, ajudando-o em momentos de necessidade.

Círculo de Proteção

Este ritual cria um círculo centrado no ritualista dentro do qual uma criatura não pode passar sem ser queimada. O círculo pode ser tão largo e permanente quanto o taumaturgo desejar, contanto que ele esteja disposto a pagar o preço. Muitos refúgios cainitas são protegidas por este e outros rituais de Círculo de Proteção.

Cada criatura que o ritualista desejar proteger-se, irá requerer um recurso a mais para realizar o ritual. Se o cainita desejar proteger-se contra carniçais, então o ritual exigirá três pontos de sangue de um mortal. Se o desejo for de proteger-se contra espírios, então ele precisará de um conjunto de ossos e punhado de sal marinho puro. A proteção contra Lupinos requer um punhado de prata em pó e um punhado de fezes de lobisomens, em vez de um ponto de sangue. Por fim, se o personagem desejar proteger-se de cainitas, então isto requer apenas um ponto de sangue de outro cainita que não seja o ritualista.

O ritualista precisa determinar o tamanho do círculo de proteção ao executar o ritual; o raio padrão é de 10-pés/3-metros, sendo que cada 10-pés/3-metros adicionais aumentam em 1 a dificuldade do teste, até um máximo de 9 (para cada adição além do necessário aumenta a dificuldade até 9, aumenta em 1 a quantidade de sucessos necessários). O jogador gasta um ponto de sangue para cada 10-pés/3-metros de raio e faz o teste. Se o círculo for temporário (pelo restante da noite), o ritual termina no tempo normal, caso contrário, se o ritualista deseja que o círculo seja permanente (um ano e um dia), o ritual dura por toda a noite.

Uma vez que o círculo de proteção seja estabelecido, qualquer carniçal que tente cruzar suas divisas sente um formigamento em sua pele e uma leve brisa em seu rosto um teste bem sucedido de Inteligência + Ritualística (dificuldade 8) identifica estes sintomas como um círculo de proteção. Se o carniçal persistir,

ele precisa obter mais sucessos em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Dur-An-Ki do feiticeiro + 3) do que o ritualista obteve no teste de execução do ritual. Uma falha significa que o círculo bloqueia sua passagem e inflige três dados de dano por contusão sobre ele; e o seu próximo teste para entrar no círculo sofre uma penalidade de +1 na dificuldade. Se o alvo sair do círculo e tentar entrar novamente, um novo teste é necessário. Tentativas de deixar o círculo não são bloqueadas.

Caminhada Pelo sangue

O Assamita pode rastrear a linhagem do Cainita em questão e os Juramentos de Sangue atualmente ativos. Este ritual requer um ponto de sangue do alvo e três horas para ser lançado, com cada sucesso reduzindo o tempo de lançamento em 15 minutos. O lançador aprende a geração e o clã ou linha de sangue do alvo, e cada sucesso permite ao lançador "ver de volta" uma geração, dando ao lançador uma imagem mental do rosto dos ancestrais do alvo. Com três sucessos, o lançador descobre as identidades de todas as partes com as quais o alvo compartilha um vínculo de sangue, seja como reinante ou escravo.

Vigor do Andarilho

Este foi um ritual criado por Assamitas durante períodos de longas viagens sem a possibilidade de alimentarem-se ou situações parecidas. O ritual se baseia no cainita utilizar todo o sangue que puder até ficar com muita fome, mas controlando sua besta. Depois, em meditação, ele deverá segurar seu desejo de alimento por sete horas, envolto em um círculo de sangue. A vitae deve ser uma mistura da própria com a vitae humana. Então, quando este tempo passar, ele poderá se alimentar. A partir daí, o cainita passa a gastar apenas um ponto por semana até o sangue consumido acabar. Este ritual pode demorar dias ou semanas, a depender do gasto de sangue do feiticeiro e com toda certeza é útil durante longas viagens.

Cura das Terras Natais

O feiticeiro pode fazer uma pasta de cura misturando um punhado de sujeira da cidade ou vila de seu Abraço com duas pontas de seu sangue imortal. Um punhado pode ser usado por noite e cura uma ferida agravada.

Testemunha dos Sussurros

Este ritual cria um dispositivo de vidência que pode ser usado para observar inimigos e eventos de uma posição de relativa segurança ou ouvir sons a uma grande distância. O ritual requer um alfinete de sete centímetros, um pedaço de linha, a garra de um corvo, três pontas da vitae do lançador, um recipiente e uma orelha ou olho humano saudável (um ou outro, mas não ambos).

O feiticeiro costura o olho ou orelha na garra e então sela o dispositivo em um recipiente com sua vitae. Após uma semana, o dispositivo é animado e agora pode ser colocado em qualquer local que o lançador deseje inspecionar à distância. A garra permite que a Testemunha dos Sussurros tenha mobilidade limitada e a capacidade de se fixar em qualquer superfície. Para ver ou ouvir através do dispositivo, o usuário se concentra por cinco minutos e gasta um ponto de sangue. Uma vez que a conexão tenha sido estabelecida, o ritualista pode mover mentalmente o dispositivo um pé por volta à vontade.

Durante o tempo que o feiticeiro desejar, o dispositivo assume suas percepções visuais ou auditivas (dependendo se ela usou um olho ou ouvido para criar o dispositivo). Em vez do que está diante dela, ele vê ou ouve o que o dispositivo vê ou ouve, mas usa sua própria Percepção. Objetos feitos com Testemunha dos Sussurros tem um nível de vitalidade e um ponto em cada Atributo Físico. O lançador pode desativar a Testemunha de Sussurros à vontade e pode reativá-la a qualquer momento seguindo as etapas acima. Ele permanece potente até ser destruído.

Nível 3

Sentido Místico

Este ritual permite o feiticeiro saber qual o tipo de magia ou Disciplina foi utilizada num local. O personagem deve carregar um incenso aceso. O incenso alertará ao feiticeiro sobre o que foi utilizado ali. Este ritual dura meia hora e permite com que o feiticeiro sinta efeitos mágicos. Os efeitos detectam feitiçarias de sangue, magias vampíricas ou outros tipos. Cada sucesso que o personagem tiver em um teste de Inteligência + Ritualística (dificuldade 8) permitem com que personagem obtenha uma resposta em relação a quais poderes foram utilizados no local.

Samira's Kihanah

O Samira's Kihanah permite ao lançador saber o que é realmente desconhecido. Para usar este ritual, ela pega um pequeno objeto de metal feito à mão, não maior do que seu antebraço, e o unta com três pontos de sangue durante seis horas, sob a lua de sangue. O objeto absorve o sangue e fica com uma tonalidade avermelhada. Uma vez que o ritual é lançado, ele convoca um djinn. O lançador, ou mesmo qualquer outra pessoa que segure o objeto, pode fazer uma pergunta perdida no tempo.

Isto é, uma pergunta para a qual nenhuma pessoa viva (ou Cainita) sabe a resposta. Caso contrário, a pergunta permanece sem resposta. O djinn espalha sua consciência por todo o espaço e tempo e retorna instantaneamente com a resposta. No entanto, o djinn sempre tentará formular a resposta de tal forma que o questionador curioso encontre problemas enormes, apesar de sua verdade. Com cada pergunta respondida, o vermelho desvanece ligeiramente, até a terceira pergunta, momento em que o djinn foge do mundo da carne. O objeto permanece encantado até que se esgote totalmente.

Espelho da Forma Verdadeira

O feiticeiro banha um espelho comum (não menos que quatro polegadas / seis centímetros de largura e não mais que 18 polegadas / 50 cm de comprimento) em uma pequena quantidade de seu sangue enquanto recita um encantamento ritual que leva uma hora para ser concluído. Depois disso, o espelho reflete imagens das verdadeiras formas de outras criaturas sobrenaturais, lobisomens aparecem em suas formas híbridas de homem-lobo, magos brilham em um nimbo cintilante, fantasmas tornam-se visíveis, objetos sob o disfarce de Ofuscação podem ser vistos, ilusões não refletem, e aqueles que possuem a Verdadeira Fé são nuvens envoltas em luz dourada. O espelho retém seus poderes por um número de noites igual aos sucessos obtidos no teste inicial de lançamento.

Nível 4

Andar Pelo Fogo

Este ritual imbui o lançador ou um sujeito de sua escolha com uma resistência não natural à maldição de todos os vampiros, o fogo. Para realizar o ritual, o lançador deve cortar a ponta de um de seus dedos ou do dedo do alvo e queimá-lo em um círculo de sangue que leva dez minutos para ser consagrado. Para ceder ao ferimento, o alvo deve testar sua Força de Vontade (dificuldade 6), e a remoção do dedo não causa nenhum dano. Este ritual dura uma noite e concede ao lançador ou alvo imunidade a Rötschreck provocado por chamas e cinco dados extras para absorver o fogo (no topo de qualquer Fortitude que o alvo possua).

Animar Armamento

Este ritual permite ao lançador animar uma arma para uso futuro. O feiticeiro recolhe a pele de um animal necrófago que se alimenta dos mortos. O ritualista então amarra a pele ao redor da arma em um cordão de sombra noturna selado com cera, exigindo 12 horas para lançar, menos uma hora por sucesso. Quando a amarração é arrancada, a arma ganha vida, se animando e atacando a quem o portador a comandar verbalmente durante o mesmo turno. Uma arma animada tem as seguintes qualidades:

- A arma tem uma vida útil de cinco turnos de combate por sucesso obtido em sua criação.

- A parada de dados de ataque da arma é igual ao Raciocínio + Ocultismo do lançador, e sua parada de dados de dano é igual à classificação de Taumaturgia do lançador. A arma sempre aponta para o coração (dificuldade 9). Se a arma for de madeira, use as regras de piquetagem (pág. 348) para julgar seu sucesso. Três sucessos em um teste de Destreza (dificuldade 8) são necessários para remover lascas de madeira animadas do coração da vítima sem deixar nenhum fragmento para trás.

- A taxa de movimento máxima da arma é de 30 jardas / metros por turno, e ela só pode realizar ações para atacar ou se mover em direção ao seu alvo. A arma não pode se esquivar ou dividir sua parada de dados para realizar ataques múltiplos.

- A arma tem três níveis de vitalidade e a dificuldade dos ataques dirigidos contra ela é aumentada em três devido aos seus padrões de movimento espástico.

Drenagem Através dos Laços

Este ritual permite com que o vampiro utilize os dons do sangue daqueles que possuem Vinculum de Sangue com ele. É necessário apenas carregar um frasco com o sangue da pessoa que estiver ligada ao cainita. Este ritual dura por sete dias, depois têm de ser renovado.

Enquanto o feiticeiro estiver utilizando as disciplinas do alvo, o carniçal não poderá ativá-las. Os pontos de sangue gastos custam diretamente à vitae do cainita. Este ritual também pode ser utilizado em vampiros que possuem Laços de Sangue com o ritualista. Não é possível realizar este ritual com criaturas que não possuam Disciplinas. Magos, lupinos e outros estão "imunes" a este poder.

Observar com os Olhos Celestiais

Meditando no universo, o feiticeiro pode olhar para baixo em seu inimigo com os olhos do céu. O feiticeiro deve entrar em um transe extático. Então, ele deve se concentrar em um indivíduo estudando uma efígie dela. A efígie deve incorporar pelo menos uma fotografia recente do alvo, se não algo com uma

conexão mais forte. Este ritual não pode ser alcançado apenas com o nome do alvo. Cada sucesso permite ao jogador fazer uma pergunta sobre a localização e atividades atuais do alvo.

Retorno do Coração

Os Cainitas alvo deste ritual têm a parte de sua alma que estava morrendo lentamente de volta para eles. Invocar este poder requer uma quantidade de sangue do alvo e leva cinco minutos para ser lançado. Se bem-sucedido, o alvo se torna temporariamente governado pela Hierarquia de Pecados para a Filosofia da Humanidade como se ela tivesse uma classificação de Estrada de 9, forçando o Cainita a realizar testes de Perturbação e ser dominado pela culpa pelos menores atos. Na verdade, isso não confere ao alvo uma classificação de Filosofia da Humanidade de 9, a cobaia ainda tem a classificação de estrada que ela normalmente teria, mas não está mais acostumada com as crueldades do mundo. Este poder dura uma hora por sucesso no teste do ritual.

Nível 5

Domínio

Este eficaz ritual consegue impedir a utilização de poderes que pudessem prejudicar o feiticeiro dentro de um local. Muitos feiticeiros permanecem em seus refúgios por longos períodos de tempo com este ritual.

O feiticeiro deve escolher uma área menor do que 100m /jardas. Por três horas ele utilizará incensos de proteção e purificação das energias. O efeito ficará ativo por uma semana, embora Auspícios, Animalismo, Dominação e Presença utilizados contra o feiticeiro não tem efeito, apenas fora dos limites determinados. Em casa uma das entradas, o feiticeiro deve deixar um selo de ferro com as cinzas dos incensos coladas neles. Se forem retirados, o ritual se desfaz.

Encantar Talismã

Este ritual permite ao feiticeiro encantar um item mágico pessoal para atuar como um amplificador de sua vontade e poder mágico. A aparência física de um talismã varia, mas deve ser um objeto rígido. Um lançador pode ter apenas um talismã por vez e não pode transferir a propriedade de um talismã para outra pessoa. Este ritual requer seis horas por noite para um ciclo completo da lua, começando e terminando na lua nova.

O jogador gasta um ponto de sangue por noite e uma vez por semana faz um teste estendido de Inteligência + Ritualística (dificuldade 8), gastando um ponto de Força de Vontade por teste para obter um sucesso automático; se uma noite de trabalho for perdida ou se os quatro testes estendidos não acumularem pelo menos 20 sucessos líquidos, o talismã está arruinado. Um talismã completo dá ao lançador várias vantagens:

- Quando o personagem está segurando seu talismã, a dificuldade de todos os efeitos mágicos que o visam aumenta em um. Isso não afeta os efeitos úteis ou rituais que o lançador usa em si mesmo.

- O jogador recebe dois dados extras ao rolar para usar o caminho primário de Taumaturgia do personagem e um dado extra ao rolar para lançamentos de rituais do personagem.

- Se o talismã for usado como arma, ele dá ao jogador um dado adicional para jogadas de ataque e dois dados adicionais para jogadas de dano.

- Se o lançador for separado de seu talismã, um teste bem-sucedido de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) indica sua localização.

- O talismã permite que ela renuncie a qualquer momento de conjuração para rituais que ela conhece de nível quatro ou menos.

- Se um talismã estiver em posse de outro indivíduo, ele dará a esse indivíduo três dados adicionais para rolar ao usar qualquer forma de efeito mágico contra o dono do talismã.

Eliminar Vinculum Sanguíneo

Este ritual elimina completamente o Juramento de Sangue de um alvo. O lançador deve ter acesso irrestrito ao sujeito, bem como uma amostra de sangue do reinante (se o lançador for o sujeito ou reinante, nenhum sangue adicional é necessário). O ritual requer uma noite inteira e, durante o curso do ritual, o sangue do regente dentro do sujeito evapora em um vapor escaldante e sibilante que inflige cinco níveis de saúde de dano agravado não absorvível ao longo da noite. Se o ritual for bem-sucedido, o alvo perde um ponto de Força de Vontade, mas o Juramento de Sangue atrofia imediatamente. No entanto, isso não oferece proteção contra a formação de outro Juramento de Sangue.

Magia de Sangue

Utilizada em grande peso por Strixes, por xamãs

e cainitas que utilizam das energias da natureza, do sangue e da mente para gerar poder, a Magia de Sangue não tem necessáriamente um padrão a ser seguido.

Quando vampiros estão utilizando a Magia do Sangue, eles não possuem um padrão de ensinamento como os talismãs de Dur-An-Ki ou as bênçãos da Feitiçaria Mithraica. Na realidade eles utilizam componentes de acordo com os efeitos que querem produzir. Isto é, se um cainita quer utilizar algum poder que garanta vitalidade, então ele terá que sacrificar uma vida. Se ele deseja prever o futuro e entrar nos sonhos, então precisará preparar ervas que correlacionem com isto.

Não há uma receita para ser seguida, mas sempre que um personagem desejar utilizar seus conhecimentos para saber quais recursos naturais irá usar, ele poderá utilizar Inteligência + Sobrevivência, Sabedoria Popular, Ocultismo ou Ritualística. Cabe ao narrador ver o que se encaixa melhor na situação. Danças, cânticos, runas e astros também podem ser maneiras de evocar as forças destas magias.

Mágica da Cura

Embora Strixes sejam conhecidas por fazerem maldades, isto não passa de mentiras fajutas. Elas utilizam muito das energias da natureza para auxiliar as pessoas, para encontrar resposta em meio ao desespero e trazer bondade. A Mágica da Cura é um dos caminhos que as Strixes usavam no passado para trazer a cura aos humanos das vilas em que habitavam. Esta magia é um tanto simples e muitos poderiam dizer que o modo de executá-la lembra a Disciplina Valeren. Basta com que a Strix eleve suas mãos para a área machucada ou toque, que uma energia esverdeada sairá da palma de sua mão, curando os alvos ou a si mesma.

Se a Strix precisar curar-se, não há a necessidade de elevar a palma das mãos. Basta concentrar-se por uma quantidade de turnos equivalentes ao dano tomado.

• Cura Básica

Os enfermos podem sentir-se gratos. Com esta feitiçaria, o conjurador é capaz de curar machucados, doenças em estágio inicial e amenizar os enfermos.

Sistema: Não há custo para este poder. Ao ativá-lo o personagem deve fazer um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade 5). Apenas um sucesso é necessário para que a cura funcione. O alvo recupera um nível de vitalidade letal. Apenas animais, humanos comuns e carniçais são afetados por este poder. A feiticeira pode

•• Cura Comum

Machucados, cortes, doenças um pouco avançadas e grandes dores são amenizadas. A extensão de seu poder agora pode passar para poderes sobrenaturais.

Sistema: Enquanto estiver curando humanos comuns, não há custo. O personagem agora é capaz de curar criaturas sobrenaturais como fadas e magos, embora a dificuldade do teste aumente em um. O custo é de um ponto de sangue apenas. O conjurador deste poder é capaz de curar dois níveis de dano Letal e um Agravado.

••• Cura Valorosa

A feiticeira agora pode fácilmente doenças, embora não sobrenaturais, ossos quebrados, ferimentos profundos e enfermidades avançadas.

Sistema: Quando realizar uma cura como este, a Strix deverá gastar um ponto de sangue e um de Força de Vontade, mesmo que sua cura se extenda para humanos. A feiticeira agora pode estender sua cura para Lobisomens, mas isto aumentará a dificuldade do teste inicial em +2 pontos. A Strix pode curar três níveis de dano Letal e um Agravado.

•••• Cura Explêndida

Até mesmo doenças sobrenaturais não escapam da cura. Dores são amenizadas, ossos quebrados são reconstruídos e cores profundos completamente fechados. A feiticeira pode até mesmo desfazer efeitos de outras Disciplinas como Vicissitude ou Necromancia sem muitas dificuldades. Sua cura se extende aos mortos vivos, como vampiros e até mesmo espíritos.

Sistema: A concentração é o meio para a cura. A Strix deve gastar dois pontos de sangue e dois pontos de Força de Vontade. Sua capacidade de cura se extende à vampiros e espíritos. Seu potencial de cura atinge quatro níveis de vitalidade Letal e dois Agravado. A Strix também pode concentrar-se para curar doenças sobrenaturais. Ela deverá rolar Inteligência + Medicina (dificuldade 8) para curar ferimentos causados por doenças sobrenaturais. Será necessário obter mais sucesso do que o vampiro ou criatura que rogou sua praga, mas teste pode ser re-feito até atingir a quantidade de sucessos necessários.

••••• Cura Divina

Não há o que não possa ser curado pela feiticeira. Fadas, lobisomens, magos, vampiros e até mesmo espíritos podem ser curados. Membros ampultados são reconstruídos, doenças que causariam perda total são completamente curadas e efeitos sobrenaturais completamente desfeitos. Esta cura pode até mesmo ser considerar um "milagre" dentre os mais fervorosos. A Strix deve ter cuidado ao utilizar, pois pessoas de má fé podem acusá-la de feitiçaria.

Sistema: Utilizar uma cura como essa geralmente acontece apenas em momentos de necessidade justamente por ser muito custosa. Ao gastar cinco pontos de sangue e três pontos de Força de Vontade, a Strix então é capaz de curar cinco níveis de dano Letal e três de dano Agravado. Embora este seja uma cura poderosa, há um custo muito grande e a dificuldade do teste aumenta em quatro pontos.

Mágica dos Espíritos

Normalmente, o contato com espíritos é uma atitude necromântica. Neste caso, não. O contato com os espiritos é utilizado a partir de incensos, pedras ou ervas naturais que permitem o personagem abrir a sua psiquê para vislumbrar o outro lado.

Outro fator que comprova isto é que Mágica dos Espíritos é a habilidade de forçar os espíritos a ações e situações que normalmente seriam contrárias à sua natureza. Esses espíritos não são os Aparições controladas pela Necromancia, mas uma manifestação dos grandes poderes do universo que o cérebro humanoide limitado percebe como espíritos. Alguns acreditam que os espíritos são tulpas, construções da vontade humana criadas pela fé para explicar como o universo consegue funcionar. A Mágica dos Espíritos força esses espíritos a uma zombaria grotesca de seus comportamentos normais para alcançar resultados mágicos no mundo material.]

Note que embora não seja tão comumente usada quanto pelas Strixes, Assamitas praticantes de Dur-An-Ki também comunicam-se com espíritos e podem ter esta Magia de Sangue. Entre eles é conhecida como "As Leis de Suleiman".

• O Outro Lado

Este poder permite que a Strix possa perceber o mundo espiritual, seja olhando profundamente nele ou vendo a presença de espíritos próximos como uma camada nebulosa no mundo material.

Sistema: O Outro Lado permite que o feiticeiro perceba o reino espiritual intercalado sobre o mundo material por uma hora. Cada sucesso adicional no teste de ativação aumenta a duração deste poder por mais trinta minutos.

•• Cântico Astral

As línguas do mundo espiritual são infinitamente variadas e principalmente incompreensíveis para as mentes mortais (e imortais). Cântico Astral não ensina a Strix as línguas dos espíritos, mas permite que ela os compreenda enquanto falam com ele e responda em suas próprias línguas. O uso desse poder nem sempre é necessário. Muitos espíritos falam línguas humanas, mas optam por fingir ignorância ao lidar com vampiros.

Os espíritos não são afetados pela Dominação, mas podem ser manipulados pela Presença. Alguns feitieceiros teorizam que isso ocorre porque os espíritos não são realmente sencientes como um vampiro entenderia o conceito, mas são manifestações baseadas na percepção daqueles que são autoconscientes.

Sistema: A ativação requer que o personagem realize um cântico ou utilize incenso em uma área, focalizando suas energias em compreensão das linguagens espirituais. Depois de quinze minutos, o poder permite que a Strix fale com qualquer espírito visível através do primeiro nível desta magia por quinze minutos. Cada nível adicional de sucesso no teste de ativação aumenta a duração deste poder por mais quinze minutos.

••• A Voz de Comando

Este é talvez o poder mais perigoso no arsenal de Mágica dos Espíritos, pois as consequências do fracasso podem ser particularmente desagradáveis. A Voz de Comando permite ao feiticeiros dar ordens a um espírito, obrigando-o a obedecer suas ordens, quer deseje ou não.

Os espíritos compelidos por esse poder estão plenamente cientes de que estão sendo forçados a essas ações e podem muito bem buscar vingança contra seus antigos mestres mais tarde. Feiticeiros que emitem ordens acima e além daquilo que seus servos espirituais são compelidos a executar podem ser ignorados ou ridicularizados. Um espírito trapaceiro pode concordar com uma situação para seguir ordens apenas para trair seu mestre, deixando o taumaturgo em uma situação de constrangimento potencialmente fatal.

Sistema: A Strix faz o teste normal de Força de Vontade contra o espírito. O espírito alvo resiste

com Força de Vontade (dificuldade de Manipulação + Ocultismo da feiticeira). O grau de sucesso que o taumaturgo atinge determina a complexidade e severidade do comando que ele pode dar.

Sucesso	Efeito
Falha Crítica	O espírito é imune aos comandos da Strix e pode se rebelar contra a feiticeira durante aquela noite ou futuras noites. Fica ao encargo do narrador as possíveis reações daquele espírito
Falha	O espírito é ficará resistente aos comandos da Strix, podendo ignorá-los fácilmente com dificuldade reduzida em 1
1 Sucesso	O espírito obedece a um comando simples
2 Sucessos	O espírito obedece a comandos relativamente complexos. Mesmo que à contragosto
3 Sucessos	O espírito aceita fazer tarefas moderadas, sem violar sua ética
4 Sucessos	O espírito faz as tarefas mais complexas, desde que não apresente perigo à sua existência
5 Sucessos	O espírito faz tudo o que a Strix desejar, mesmo que isto lhe apresente perigo ou viole sua ética.

•••• Prender ao Objeto

Este poder permite que uma feiticeira vincule um espírito a um objeto físico. Isso pode ser feito para aprisionar o alvo, mas é mais frequentemente executado para criar um fetiche: Um artefato que concede benefícios místicos movidos pelo espírito.

Os fetiches criados por esse poder geralmente não são confiáveis e falham em momentos inoportunos, pois os espíritos internos estão compreensivelmente descontentes com sua situação e aproveitarão qualquer oportunidade para escapar ou frustrar seus captores. Os Lupinos acham ofensivo que os vampiros possuam um fetiche, e freqüentemente eles entram em frenesi simplesmente ao ver um vampiro empunhando um.

Sistema: O taumaturgo deve primeiro localizar um recipiente simbolicamente alinhado com o espírito alvo que eventualmente se tornará o fetiche. Em seguida, ele deve comandar o espírito-alvo para entrar na nave através de um teste oposto de Força de Vontade. O es-

Adaptando Espíritos

Espíritos são construtos nascidos dos reinos espirituais e são conhecidos pelas Strixes como entidades da natureza. Essas entidades espirituais não são sencientes como tradicionalmente entendidas por aqueles que vivem no mundo físico, mas são reflexos do mundo espiritual e aspectos percebidos do universo interpretados de uma forma que a limitada percepção mortal pode entendê-los. Como tal, os espíritos vêm em uma ampla faixa de diferentes tipos e potências. As regras a seguir são um guia limitado para a criação de espíritos para vampiro.

Primeiro, defina o conceito de espírito. Tradicionalmente, é limitado por uma única categoria que você pode descrever com uma frase. Alguns exemplos podem incluir: espírito da natureza (terra, mar, madeira ou deserto), espírito conceitual (matemática, guerra ou mecânica) ou um objeto inanimado (uma espada, uma faca ou uma joia).

Em seguida, determine a potência do espírito definindo sua classificação (de 1 a 5). A classificação do espírito determina seu valor de Força de Vontade. Se o espírito deve se envolver em qualquer teste, sua parada de dados é duas vezes maior.

Para cada nível de classificação do espírito, atribua um poder de Disciplina com base no conceito. Por exemplo, um Espírito da Natureza de nível 3 pode possuir três pontos de Magia de Sangue: Magia da Natureza. A Força de Vontade alimenta qualquer habilidade especial de uma disciplina que um espírito possa possuir. Finalmente, atribua uma Habilidade por categoria do espírito. Um Espírito de Guerra pode ter Briga, Corpo a Corpo, Armas de Fogo, Sobrevivência ou qualquer outra habilidade relacionada à guerra ou luta. Cada Habilidade adiciona dois dados à sua parada de dados base de Força de Vontade x 2.

pírito alvo resiste com Força de Vontade (dificuldade igual a Manipulação + Ocultismo do taumaturgo). Se a Strix tiver sucesso, ele pode criar um fetiche com um nível de poder baseado no número de sucessos alcançados sobre o espírito, até um fetiche de nível cinco. Por exemplo, se a Strix ganhar o teste oposto de Força de Vontade contra o espírito por três sucessos, ele cria um fetiche de nível três.

Criar e manter um fetiche é difícil; por causa disso, o número de fetiches que um taumaturgo pode criar é limitado por sua Força de Vontade. Se o taumaturgo distribuir o fetiche, ainda conta contra o total de vagas disponíveis. Ela só pode criar um fetiche adicional quando um de seus fetiches anteriores for destruído. Um fetiche concede um número de dados de bônus para uma habilidade específica comparável ao nível do fetiche. Por exemplo, um espírito de cura preso dentro de um bisturi concederia dados extras (o nível do fetiche) para qualquer teste de Medicina. O narrador sempre tem autoridade final sobre que tipo de fetiche pode ser feito. Um fetiche é ativado rolando a Força de Vontade do usuário (dificuldade igual ao nível de poder do fetiche + 3). Uma falha crítica neste teste destrói o componente físico do fetiche e liberta o espírito que estava preso nele.

••••• Dualidade

A Strix agora pode interagir totalmente com o mundo espiritual, um lugar estranho que só às vezes se assemelha ao mundo real. Enquanto usa este poder, ela existe em ambos os planos de existência ao mesmo tempo. Ela é capaz de pegar objetos no mundo físico e colocá-los no mundo espiritual e vice-versa. Os seres e as características da paisagem em ambos os reinos são sólidos para ela, e ela pode se envolver em qualquer forma de interação.

A Strix pode até usar Magia de Sangue e outras Disciplinas em qualquer um dos mundos. Isso tem seus perigos. Com um único passo em falso, o vampiro pode encontrar-se preso no reino espiritual sem nenhuma maneira de voltar para casa. Vários feiticeiros incautos morreram de fome em torpor enquanto estavam presos do outro lado da barreira que separa os reinos físico e espiritual. Lembre-se sempre de que envolver-se com espiritos sempre é perigoso e irritá-los pode trazer enormes problemas.

Sistema: A Strix pode interagir com o mundo espiritual por quinze minutos. Cada nível adicional de sucesso no teste de ativação aumenta a duração deste poder por mais quinze minutos. A Dualidade só pode ser representada enquanto o personagem começa o processo no mundo físico. Enquanto estiver neste estado, a feiticeira se torna suscetível a ataques de ambos os reinos e sofre +1 de dificuldade em todos os testes de Percepção.

O personagem ainda é considerado no mundo físico para fins de física básica (e bom senso). Os espíritos que se irritaram anteriormente buscarão vingança física contra feiticeiras que abusaram de seu poder. Uma falha crítica no teste para ativar este poder arranca o vampiro do mundo físico e o aprisiona no reino espiritual. O caminho de volta ao reino físico, se houver, é deixado ao critério do Narrador e pode desencadear uma história inteiramente nova.

Mágica das Maldições

Este é um dos maiores esteriótipos quando se trata do potencial mágico das Strixes, pois esta é a capacidade de amaldiçoar alguém. Mesmo Strixes sendo tão justas na utilização de seus poderes, ainda seria necessário saber canalizar energias para suas defesas, mesmo as malignas.

Quando amaldiçoar, a Strix precisa falar sua maldição em voz alta, como se estivesse condenando a vítima. Feiticeiros estudiosos dizem que tais maldições requerem algum objeto da pessoa que está sendo amaldiçoada, mas as Strixes aprenderam a canalizar suas energias de modo que não precisam portar objetos pertencentes ao alvo. Esta é uma característica única delas.

• Azar da Bruxa

Este é um dos mais básicos poderes da Mágica das Maldições. Esta maldição se manifesta ao redor do alvo, pois dificulta relações sociais, frustrando completamente tentativas benéficas do alvo de se socializar. Todos os testes sociais aumenta

Sistema: A Strix carrega suas palavras de azar, rogando suas pragas contra o alvo. Com o gasto de um ponto de Força de Vontade, o poder se ativa. Até o próximo nascer do sol, todas as tentativas de utilizar testes sociais aumentam em +1.

•• Adoecer

Da mesma forma que Strixes podem curar, elas também são capazes de adoecer. Esta maldição traz desconforto e uma leve doença. Embora não seja tão poderosa quanto lepra ou outras doenças, esta pode derrubar até mesmo os oponentes mais impávidos. Os cainitas sentem as dores e sofrimento como se estivessem doentes. Vampiros mais velhos sofrem muito mais com tais efeitos.

Sistema: Se este poder for invocado, o amaldiçoado sofre por uma quantidade de noites qeuivalente à Força de Vontade da Strix. A intensidade da doença é equivalente à quantidade de sucessos da feiticeira. Cada sucesso reduz os dados de Força, Destreza e Vigor em um ponto, até o máximo de 3 pontos reduzidos.

••• O Pior Inimigo

Talvez esta esteja entre as maldições mais temidas da sociedade, transformando o alvo em um completo desgraçado. Este poder vai além de maldições sociais, pois faz com que as pessoas vejam seus inimigos mais temidos no alvo da maldição.

Sistema: Esta maldição suja mantém-ativa por uma quantidade de noites por sucessos. Semelhante a Máscara das Mil Faces, pois este poder influencia as percepções das pessoas, levando os observadores a pensarem que é um rival. Isto não necessáriamente resulta em um ataque, mas na maioria dos casos vai causar um antagonismo das mais inapropriadas maneiras possíveis. A maioria das pessoas o olhará com desdém, não o ajudará, poderá insultá-lo ou até ser esnobe com o vampiro. Alguns podem até mesmo trocar socos. Diferente de Ofuscação, Auspícios não pode ver por este poder, pois este é um disfarce involuntário.

•••• Horroridade

Este poderoso efeito invocado pela Strix faz com que o corpo da pessoa fique distorcido, como uma paródia mal feita da própria pessoa. Durante a transformação, a vítima sente a transformação de seus ossos quebrando, sua pele esticando e seus músculos se envergando. A vítima fica prejudicada físicamente e mentalmente, quase ao ponto de parecer com um Nosferatu.

Sistema: Durante três turnos, a mudança física ocorre. O personagem sofre penalidades de três dados em todos os atributos físicos. Sua Aparência cai para zero durante a duração do poder. O narrador pode acrescentar defeitos para a questão de narrativa. Este poder só pode afetar a uma vítima por fez, e o número de sucessos determina a quantidade de tempo que a vítima ficará desta maneira.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	Uma noite
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Meio ano
5 Sucessos	Um ano

••••• Desgraçar

Agora a Strix pode aumentar a sua maldição ao nível de afetar a estima, confiança e vontade para qualquer tarefa. Utilizar uma combinação de poderes juntamente com esta pode ser quase fatal a uma vítima.

As vítimas deste poder são completamente proibidas de prosperar em qualquer meio possível. Elas precisam se retirar de suas tarefas normais, pois nada dá certo. Relacionamentos se desgraçam, armas quebram, as pessoas perdem seus trabalhos e muitos outros efeitos.

Sistema: A vítima pode tentar resistir aos efeitos deste poder rolando Força de Vontade (dificuldade 8). Os efeitos desta maldição são tão poderosos que se houver uma falha crítica, os efeitos tornam-se permanentes.

Enquanto estiver sob efeito desta maldição, as mais simples tarefas tem falha automática, como se o personagem tivesse tirado 1 automáticamente e nenhum outro sucesso. Mesmo que o personagem consiga muitos sucessos, tudo o que o personagem fizer será no máximo medíocre, pois podem conseguir no máximo 2 sucessos em suas rolagens. Sucessos adicionais podem ser garantidos pelo gasto de Força de Vontade.

O número de sucessos determina a duração do tempo que este poder estará em vigor, com exceção das falhas críticas que o alvo tiver, que podem torná-lo permanente.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	Uma noite
2 Sucessos	Uma semana
3 Sucessos	Um mês
4 Sucessos	Meio ano
5 Sucessos	Um ano

Mágica da Natureza

Strixes também são conhecidas por estarem muito ligadas ao controle da natureza. A Mágica da Natureza lida com a manipulação de todos os tipos de plantas. Qualquer coisa mais complexa do que o florescer de algas teoricamente pode ser controlado por meio da aplicação apropriada desta linha. Samambaias, rosas, dentes-de-leão e até mesmo antigas sequóias são alvos igualmente válidos para os poderes desta linha,

e as plantas vivas e mortas são igualmente afetadas. Embora não seja tão obviamente impressionante como algumas outras linhas praticadas mais amplamente, a Mágica da Natureza (algumas vezes referida com desprezo como "Domínio Botânico") é tão sutil e poderosa como o mundo natural o qual ela afeta.

• Sabedoria Hebácea

A Strix pode, com apenas um toque, entrar em comunhão com o espírito de uma planta. As conversações mantidas desta forma frequentemente são obscuras, mas recompensadoras, a sabedoria e o conhecimento dosespíritos das árvores superam o dos oráculos das lendas. A erva daninha, por outro lado, raramente tem algo interessante a compartilhar mas pode descrever a face da última pessoa que passou sobre ela.

Sistema: O número de sucessos obtidos determina a quantidade de informação que pode ser adquirida a partir do contato. Dependendo da informação precisa de que o vampiro procura, o narrador pode exigir que o jogador rolar Inteligência + Ocultismo, a fim de interpretar os resultados da comunicação.

Sucessos	Efeito
1 Sucesso	Mensagens obscuras
2 Sucessos	Uma ou duas imagens claras
3 Sucessos	Uma resposta concisa a uma pergunta simples
4 Sucessos	Uma resposta detalhada a uma ou mais perguntas complexas
5 Sucessos	Tudo o que o espírito da planta sabe sobre um assunto específico

•• Acelerar as Estações

Este poder permite que o taumaturgo acelere a velocidade de crescimento de uma planta, fazendo com que rosas floresçam em uma questão de minutos e árvores novas se desenvolvam no decorrer de uma noite. O vampiro também pode acelerar a morte e decomposição da planta, definhando gramados e desintegrando troncos de madeira com um simples toque.

Sistema: O personagem precisa tocar a planta alvo. O jogador faz os testes normais e a quantidade de sucessos determina a quantidade de crescimento ou deterioração. Um sucesso proporciona um breve crescimento repentino ou simula os efeitos de um clima severo, enquanto três sucessos fazem com que ela cresça ou se deteriore. Cinco sucessos, uma planta totalmente desenvolvida floresce de uma semente ou se desintegra em pedaços em alguns minutos e uma árvore brota frutos ou começa a apodrecer quase imediatamente. Se este poder for usado em combate, três sucessos são necessários para fazer com que uma arma de madeira se torne inutilizável. Dois sucessos são suficientes para enfraquecê-la, enquanto cinco sucessos fazem com que se desintegre na mão do seu dono.

••• Dança das Vinhas

A Strix pode animar uma massa de vegetais que se iguala à sua massa, usando-a como uma ajuda ou para propósitos de combate com a mesma facilidade. Folhas podem andar sobre a mesa, heras podem atuar com escriturários e plantas rastejantes podem estrangular oponentes. Os invasores devem tomar cuidado com refúgios de feiticeiras que se encontram entre montes vegetais.

Sistema: Qualquer extensão de vegetais com massa menor ou igual à do personagem pode ser animada por meio deste poder. As plantas permanecem ativas por um turno para cada sucesso obtido no teste e encontram-se sob total controle do personagem. Se usada em combate, as plantas possuem níveis de Força e Destreza iguais à metade do valor da Força de Vontade do personagem (arredondado para baixo) e um nível em Briga igual ao do personagem menos um.

A Dança das Vinhas não consegue fazer com que plantas se desenraízem e saiam andando por aí. Mesmo uma vegetação mais vigorosa é incapaz de se desprender do solo e andar sob os efeitos deste poder. Contudo, 200 libras (100 quilos) de kudzu podem, por si só, cobrir uma área um tanto extensa.

•••• Refúgio Verdejante

Este poder tece um abrigo temporário com uma quantidade suficiente de plantas. Além de fornecer uma proteção física contra os elementos (e até mesmo contra a luz do sol), o Refúgio Verdejante também estabelece uma barreira mística praticamente intransitável para qualquer um que o personagem deseje excluir. O Refúgio Verdejante se constitui de uma semi-esfera de 6 pés de altura (2 metros de altura) composta de galhos entrelaçados, folhas e vinhas, sem nenhuma abertura aparente, e até mesmo observadores casuais conseguem perceber que a construção é artificial. Existem rumores de que o Refúgio Verdejante tem propriedades de cura, mas nenhum Membro nunca apresentou tais benefícios

depois de permanecer em um.

Sistema: O personagem precisa se encontrar em uma área de vegetação muito densa para usar este poder. O Refúgio Verdejante se desenvolve ao redor do personagem durante o decorrer de três turnos. Uma vez que o abrigo tenha sido formado, qualquer um que desejar entrar nele sem a autorização do usuário do poder precisa obter um número maior de sucessos do que os do personagem em um único teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade igual à Força de Vontade do personagem). O refúgio dura até o próximo por do sol ou até que o personagem o disperse ou abandone. Se o personagem obtiver quatro ou mais sucessos, o abrigo bloqueia toda a luz do sol a não ser que seja fisicamente violado.

••••• Despertar os Gigantes da Floresta

Até mesmo árvores podem ser animadas por um mestre da Linha da Natureza. Carvalhos antigos podem receber temporariamente o dom do movimento, arrancando suas raízes do solo e estremecendo o chão com seus passos. Embora não seja tão versátil como os elementais e outros espíritos que podem ser invocados, as árvores trazidas à vida por meio deste poder exibem uma força e resistência impressionantes.

Sistema: O personagem deve tocar a árvore que deseja animar. O jogador gasta um ponto de sangue e realiza normalmente a jogada de ativação. Se obtiver sucesso, o jogador irá precisar gastar um ponto adicional de sangue para cada sucesso atingido. A árvore permanece animada durante um turno para cada sucesso; depois que este tempo acabar, a árvore fixa suas raízes onde quer que se encontre e não pode ser animada novamente até a próxima noite.

Enquanto estiver animada, a árvore segue as ordens verbais do personagem da melhor forma que puder. Uma árvore animada possui Força e Vigor iguais ao nível de Magia de Sangue do personagem, Destreza 2 e um nível em Briga igual ao do personagem. Ela é imune a danos por contusão e todas as paradas de dados de dano letal são reduzidas pela metade devido ao seu tamanho. Uma vez que a energia de animação deixar a árvore ela fixa imediatamente suas raízes. Ao se restabelecer no solo, a árvore consegue penetrar o concreto ou asfalto para encontrar a terra nutritiva e água que se encontram sob eles, o que quer dizer que é totalmente possível que um sicômoro preguiçoso se estabeleça no meio de uma estrada sem nenhum aviso.

Mágica do Controle Climático

Algumas Strixes que diziam ter a capacidade de prever o clima utilizaram destas técnicas para controlar tempestades ou em momentos perigosos, mostrarem sua fúria. Sendo estas, controladoras da natureza, o clima e as tempestades não estariam longe de seu alcance.

Sistema: O número de sucessos determina a rapidez com que o fenômeno desejado pode ser conjurado a partir de condições neutras, com um sucesso sendo uma mudança gradual no dia seguinte e cinco sucessos sendo uma mudança instantânea. Pequenas mudanças ou mudanças que se baseiam nas condições existentes (como direcionar relâmpagos enquanto uma tempestade já está em andamento) permitem que a dificuldade do teste seja reduzida em um ou dois a critério do narrador, enquanto os testes promovem mudanças totalmente não naturais (uma chuva torrencial em um deserto árido) devem ter sua dificuldade aumentada em um ou dois.

Testes para usar Controle Climático dentro de casa sempre têm sua dificuldade aumentada em dois. Chuva, neve, tempestades e tempestades não podem ser evocadas em qualquer lugar, mas ao ar livre, mas nevoeiro, vento e mudanças de temperatura podem ser criadas em qualquer lugar.As mudanças no clima duram uma cena por sucesso antes de voltar ao estado anterior.

Falhas críticas: uma tentativa fracassada de influenciar o clima desencadeia uma reação dos espíritos elementais locais. Os ventos giram em torno da feiticeira, aumentando a dificuldade para Percepção e as jogadas de ataque à distância em dois pela duração da cena, a menos que ela gaste um ponto de Força de Vontade para obrigar os espíritos a ceder. Raios conjurados a atingem imediatamente.

•	Nevoeiro ou brisas leves (dificuldade +1 para os testes de Percepção apropriados, alcance das armas reduzido pela metade), pequenas mudanças de temperatura.
• •	Chuva ou neve (+2 de dificuldade para testes de Percepção apropriados, alcance de arma reduzido pela metade).
• • •	Ventos fortes (+2 de dificul-

dade para ataques à distância, alcance da arma reduzido pela metade, faça um teste de Destreza [dificuldade 6] a cada turno para permanecer em pé), mudanças modera das de temperatura.

• • • • Tempestade (combina os efeitos da chuva e ventos fortes).

• • • • • Tempestade (teste de Percepção + Ocultismo para atingir um alvo com um raio, causando 10 dados de dano letal).

Rituais

Os rituais criados pelas Strixes utilizam muito das energias e dos espíritos da natureza para trazerem os benefícios desejados. Muitas vezes, oferendas, cânticos e sacrifícios são oferecidos para que as entidades benignas ou malignas sejam convocados ao favor da Strix. Ao realizar os rituais, a Strix normalmente deve testar Inteligência + Ritualística (dificuldade igual ao nível do Ritual +3, a um máximo de 9).

Nível 1

Consagrar

Ao invocar este ritual, a Strix cria uma proteção que evita que invasores indesejados entrem em um local ou manuseiem um item. As proteções podem ser lançadas em objetos ou espaços fechados, como um corredor ou um arco de grade levadiça, mas apenas uma proteção pode ser lançada em um objeto ou espaço específico a qualquer momento.

A feiticeira passa uma hora preparando cerimonialmente a área ou objeto a ser protegido, seguido de arrancar um fio de cabelo de sua cabeça e parti-lo ao meio. Com uma rolagem bem-sucedida, um objeto ou espaço protegido não pode ser movido ou violado, mesmo que ligeiramente, por um alvo que não atenda ao requisito mínimo estabelecido pela feiticeira. Todas as proteções são vinculadas a um único Atributo escolhido pelo lançador quando ele realiza o ritual. Para pegar um objeto protegido ou cruzar para uma sala protegida, um alvo deve possuir pontos no Atributo particular igual ou superior ao nível da Proteção. As classificações de características para Consagrar começam em 2, como um ritual de nível dois.

Lançar uma proteção ritualística em um nível mais alto aumenta a classificação da característica proporcional ao nível do ritual lançado. Por exemplo, uma Proteção de nível três tem uma classificação de característica mínima de 3 ligada a um Atributo particular escolhido pela Strix quando promulgado. Ninguém que possua uma classificação de traço inferior a 3 no Atributo vinculado a consagração pode entrar nas instalações ou pegue o objeto sobre o qual a proteção foi lançada. Se ela desejar, o conjurador pode designar uma senha que, quando entoada mentalmente enquanto toca a proteção, permite que outros ignorem seu requisito mínimo de Atributo. As proteções duram um número de semanas igual à quantidade de sucessos obtidos no teste de conjuração.

Ao custo de um ponto de Força de Vontade por tentativa, um alvo impedido de interagir com um objeto ou espaço protegido pode rolar Força de Vontade como uma ação estendida (dificuldade igual a 4 + o nível da proteção), exigindo uma quantidade de sucessos igual ao da Strix Classificação de magia dela, para quebrar uma barreira individual. Uma barreira quebrada é acompanhada pelo som de vidro quebrado, que a Strix pode ouvir independentemente de sua localização. Depois disso, a ala é completamente anulada e qualquer um pode interagir livremente com o objeto ou dentro do espaço.

Nível 2

Convocar Espírito Guardião

O lançador convoca um espírito com o propósito expresso de protegê-lo. O espírito serve ao lançador por 24 horas e não ajuda de nenhuma outra forma, exceto alertando a Strix sobre o perigo. Embora o espírito não possa falar, o lançador é freqüentemente abalado (e despertado se estiver em repouso) por uma sensação intuitiva súbita e forte quando algo está errado.

O espírito só é visível para a Strix ou para aqueles capazes de vê-lo por meio da percepção sobrenatural, como Auspícios. O espírito só aparece em momentos de perigo, olhando para a Strix enquanto aponta na direção da ameaça. A forma deles ou aparência normalmente ficam ao encargo do narrador, de acordo com o tipo de espírito que a Strix invocou.

Travessia Incorpórea

O uso deste ritual permite que a Strix se faça insubstancial. O executante se torna completamente imaterial, e portanto, é capaz de andar através de paredes, passar através de portas fechadas, se livrar de algemas, etc. O executante também pode se tornar

invulnerável a ataques físicos pelo tempo de duração do ritual. O executante precisa seguir um caminho reto ao atravessar objetos físicos e não pode voltar para trás. Portanto, um vampiro pode andar através de uma parede sólida, mas não pode afundar na terra (pois seria impossível chegar até o outro lado antes que o ritual termine). Este ritual exige que o executante carregue um fragmento de espelho quebrado para manter sua imagem conforme ele se move insubstancialmente.

O ritual dura por um número de horas igual ao número de sucessos obtidos em um teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 6). O feiticeiro pode terminar o ritual prematuramente (e assim, recuperar sua matéria) ao virar o espelho para o outro lado, fazendo com que ele pare de refletir sua imagem.

Nível 3

Proteção Espiritual

Este ritual de proteção funciona exatamente como os rituais de Proteção contra Carniçais, mas só causa danos aos espíritos. Existem várias outras versões desta proteção, cada uma delas desenvolvida contra uma espécie específica de ser etéreo. A Proteção contra Espíritos se comporta exatamente como a Proteção contra Carniçais, mas só afeta espíritos (incluídos espíritos invocados ou incorporados por magias).

O componente usado para o ritual de Proteção contra Espírito é um punhado de sal marinho puro. Existem outras versões deste ritual, como a Proteção contra Fantasmas e Proteção contra Demônios. Cada uma destas três proteções afeta os seus respectivos alvos tanto no plano físico como no espiritual. A Proteção contra Fantasmas requer um punhado de mármore em pó de um túmulo, enquanto a Proteção contra Demônios requer um frasco de água abençoada.

Note que em outras edições de **Vampiro**, rituais de Proteção variavam em relação aos níveis exigidos. Porém, o domínio inato da Magia de Sangue utilizada pelas Strixes permite com que elas possam utilizar este ritual de diversas maneiras sem comprá-lo em níveis diferentes. Todas as Strixes podem comprar rituais de proteção como sendo Nível 3, independente do ritual. Vampiros normalmente precisam comprar os rituais em diferentes níveis. Proteção contra Carniçais está disponível como ritual de Nível 1. Proteção contra Cainitas pode ser comprado no Nível 2. Proteção contra Lupinos e Fadas são comprados apenas no terceiro nível. Por fim, Proteção contra Espíritos e Demônios são comprados no Nível 4 e 5.

Feitiçaria Mithraica

Conhecida como Feitiçaria Ventrue, esta forma de magia de sangue foi criada por Mithras e desenvolvida pelos seus seguidores. Estudiosos afirmam que Mithras tenha aprendido tal noção mágica após sua conversa com Haqim. Entretanto, os mais atentos afirmam que esta magia já existia antes de seu encontro com o autarca Assamita. A forma de realizar magias de sangue da Feitiçaria Mithraica é bem concreta, com tradições, rituais e regras para que os efeitos funcionem.

Sua criação é baseada no Mithraísmo, religião que domina o militarismo romano, trazendo a fé em Mithras. O Mithraísmo tem parte fundamentada no Zoroastro Persa, e apresenta Mithras como Divindade da Luz. Portanto, para os Ventrue que seguem este tipo de hierarquia, o estudo das linhas representa uma proximidade com o Deus Mithras, pois quando mais poder aprende-se dele, mais próximo se está dele.

Esta Magia de Sangue apresenta suas Linhas como Domínios. Os Domínios são poderes que o Deus Mithras teria a capacidade de reproduzí-los, trazendo proteção aos romanos. É possível com que Ventrues sigam os Domínios por enumerações ou aleatóriamente, embora a maioria acreditasse que praticando na ordem ensinada, o caminho de Mithras se revelaria ao mesmos.

Ao todo, são sete Domínios, em referência às hierarquias Mithraicas. Ninguém sabe dizer qual é o sétimo domínio, pois os mais altos membros da religião ainda esperam as revelações de Mithras, para que assim possam unir-se ao seu poderio. Geralmente os Domínios estão coligados com a hieraquia dos Mithraístas. Quanto mais Domínios alguém possuí, maior o seu grau e mais difícil é de chegar no último.

Primeiro Domínio: A Mente

Os Ventrue seguidores de Mithras crêem que o primeiro passo para iniciar o processo de compreensão da Divindade é por meio da evolução da mente. Portanto, esta feitiçaria trata-se de evoluir os sentidos da mente, utilizando o máximo potencial com inteligência e sabedoria.

• Prontidão

Usar Prontidão torna o feiticeiro capaz de obter uma compreensão mais rápida de uma situação difícil. A lucidez aprimorada ilumina o Mithraísta, permitindo maior inteligência e melhores reações às

mudanças de situação.

Sistema: Este poder só pode ser usado pelo próprio feiticeiro. Cada sucesso no teste de ativação adiciona um dado a uma parada de dados especial para o restante do turno. Esses dados podem ser usados em quaisquer jogadas ou ações relacionadas ao Raciocínio que o personagem execute durante este turno. Alternativamente, cada dado removido da parada de dados adiciona um à pontuação de iniciativa do feiticeiro.

•• Concentração

Ao invocar esse poder, o feiticeiro causa uma calma súbita em si mesmo, acalmando sua mente com palavras suaves. Enquanto estiver sob essa serenidade, o Mithraísta é mais capaz de se concentrar nas tarefas que tem em mãos, ignorando distrações e aborrecimentos, incluindo lesões corporais graves.Ventrues com medo do frenesi freqüentemente usam esse poder sobre si mesmos para abafar suas próprias emoções e alcançar um estado de tranquilidade.

Sistema: Este poder só pode ser utilizado em si mesmo e dura um turno por sucesso no teste de ativação. Durante este período, o alvo não é afetado por qualquer poder ou efeito (com a notável exceção das disciplinas Anciãs) que reduza sua parada de dados. Isso inclui penalidades de ferimentos, modificadores situacionais e Disciplinas. No entanto, as modificações nos números de dificuldade ainda se aplicam durante este período. Além disso, devido à serenidade não natural que esse poder confere, o alvo recebe dois dados adicionais em todas as tentativas de evitar ou quebrar o frenesi.

••• Compartilhar Concenração

Ao estender seus poderes a outros indivíduos, o Mithraísta é capaz de utilizar os mesmos efeitos de Concentração em seus aliados, desde que possam ouvir sua voz. Além disto, ele pode prejudicar adversários, prejudicando seu raciocínio para tarefas que o Mithraísta definir. Essa obstinação do alvo é tão completa que eles ignoram tudo o mais que ocorre ao seu redor.

Sistema: Este poder pode afetar qualquer pessoa que possa ouvir o feiticeiro. A invocação bem-sucedida torna o alvo incapaz de dividir qualquer parada de dados para múltiplas ações e incapaz de mudar de tática após as ações terem sido declaradas. Como benefício colateral, o alvo reduz a dificuldade da ação declarada em um. Ações adicionais que a vítima realiza (de Rapidez, por exemplo) durante a duração deste poder devem seguir sua ação inicial, já que se concentram totalmente nesta ideia. Se o alvo deseja tentar um curso de ação diferente, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade por cena (ou por turno em combate). A duração de Compartilhar Concentração é uma cena, ou um turno por sucesso no teste de ativação.

•••• Elucidar

O fortalecimento da mente do Mithraísta de torna tão poderoso que ele é capaz de pensar com muita clareza. Como resultado, aqueles habilitados em Magia de Sangue geralmente têm a habilidade de avaliar rapidamente uma situação e calcular as opções disponíveis para eles. Nesse nível de Domínio da Mente, o personagem é capaz de dividir sua atenção em duas tarefas completamente separadas, sem penalidade ou distração.Enquanto Compartilhar Concentração força a atenção do alvo a um único objetivo, Elucidar expande a concentração do feiticeiro a ponto de focar em dois objetivos.

Sistema: O uso bem-sucedido de Elucidar permite ao utilizador realizar duas ações sem penalidade durante seu turno. (Observe que este poder levanta especificamente as restrições de ações múltiplas detalhadas no Capítulo 7). A ação extra concedida por este poder deve ser uma ação mental, seja o uso de Disciplinas como o uso de Auspícios ou Magia de Sangue, ou a contemplação de algum problema. Se o personagem estiver usando ambas as ações para resolver um problema, ele terá duas paradas de dados separadas para sacar. Essas duas ações acontecem ao mesmo tempo, conforme determinado pela avaliação de iniciativa do personagem. Você não pode usar a ação extra para re-utilizar Elucidar.

••••• Maestria da Mente

A Maestria da Mente traz um equilíbrio perfeito de percepção focada para o feiticeiro, à medida que ela adquire uma compreensão breve e perfeita de si mesmo, do universo e de seu lugar nele. Essa lucidez protege o personagem de influências internas e externas. Mesmo a Besta interior é incapaz de se enfurecer. O pensamento e a ação tornam-se um quando uma completa serenidade da mente toma conta do feiticeiro.

Sistema: Maestria da Mente dura a duração de uma cena, (ou um turno mais um turno adicional para cada sucesso no teste de ativação se usado durante o combate). Nesse período, o feiticeiro tem as dificuldades de todas as ações reduzidas a dois. O Mithraísta é imune ao frenesi e ao Rötschreck de

todas as fontes, até mesmo gatilhos sobrenaturais. Finalmente, qualquer meio de controlar ou influenciar o taumaturgo sofre +2 de dificuldade, incluindo poderes como Presença, Dominação e Demência.

Quando foi desenvolvido, este poder curiosamente não é capaz de resistir à Presença estarrecedora de Mithras. Na verdade, os Mithraístas acreditam que é um pecado gravíssimo tentar resistir aos mandos da religião.

Segundo Domínio: A Guerra

Os ávidos Mithraístas sabiam que a utilização do corpo e da mente estava presente em momentos de guerra. O estado da perfeição tinha que ser atingido pelo equilíbrio da mente com o corpo. Portando o Domínio da Guerra era a união da mente e do corpo. Este poder transformar os Mithraístas em potenciais guerreiros, inspiradores e comandantes, capazes de fazerem qualquer um correr diante de sua presença. O Domínio da Guerra fortalece as habilidades combativas, a vontade, a coragem e a postura marcial, virtudes e características muito presentes no exército romano.

• Coragem do Guerreiro

Um vampiro atacante pode focar sua vontade, tornandoo menos suscetível a temer a batalha ou os poderes dos mortos-vivos. O vampiro grita um grito primal para iniciar o efeito, embora se sabe que alguns feiticeiro tem pintado seus rostos ou abrem cortes em vez de gritar.

Sistema: Durante uma cena, o Vampiro adiciona um ponto a sua coragem. Além disso, no caso de efeitos hostis, considere que sua Força de Vontade é um ponto maior (mas esse bônus só se aplica à própria Característica e não a reserva de Força de Vontade). Um personagem só pode receber os benefícios do Grito de Guerra uma vez por cena.

•• Ataque Verdadeiro

O vampiro faz um único ataque, guiado pelo poder divino de seu sangue. Esse ataque infalivelmente atinge o alvo.

Sistema: Ao invocar este poder, o jogador não precisa fazer nenhum teste para saber se seu ataque atingiu o alvo ou não, ele acerta automaticamente. Somente ataques com Armas Brancas ou Briga podem ser feitos dessa maneira. Considera-se que esses ataques tiveram somente um sucesso, eles não adicionam dados de dano. Além disso, é possível se esquivar deles, bloqueá-los ou apará-los normalmente, e o defensor precisa apenas de um sucesso (já que se presume que o número de sucessos é apenas um). Ataque Verdadeiro não tem nenhum efeito se for usado em ataques múltiplos (divisão de parada de dados) em um mesmo turno de um personagem.

••• Defesa Verdadeira

Da mesma forma que um soldado deve ser capaz de atacar, ele também deve ser capaz de defender-se. Este poder garante um sucesso automático quando o personagem optar por defender-se.

Sistema: Este poder funciona como Ataque Verdadeiro, embora para usá-lo o Mithraísta deve abdicar-se de seu turno. Ele entra em posição de defesa completa e pode defender, aparar ou contra-atacar. Ele não pode realizar ataque comuns. Considera-se que ele ganha 2 sucessos automáticos enquanto estiver em posição de defesa. Mesmo os piores guerreiros podem tornar-se formidáveis com este poder.

•••• Projetar Velocidade

O Mithraísta invoca o poder divino, movendo-se como um borrão. Ele ganha uma vantagem para evitar os golpes de seus inimigos, saindo de seu caminho ante deles terem uma chance de dispará-los.

Sistema: O jogador não precisa dividir sua parada de dados se desejar fazer múltiplas esquivas em um mesmo turno. Essa regra se aplica somente a esquivas, se o jogador quiser ataca e se esquivar, ele precisa dividir sua parada de dados. Este poder dura uma cena.

••••• Força da Centuria

Esta habilidade estende a outros os poderes das habilidades anteriores desta linha. Ela permite que qualquer um dos efeitos anteriores seja aplicado a um grupo como, por exemplo, um grupo de soldados.

Sistema: O jogador escolhe um dos poderes de nível menor da linha e o invoca normalmente. O personagem toca em um aliado. Sendo bem sucedido em um teste de Força de Vontade, o feiticeiro é capaz de compartilhar seus poderes desde que pague o número apropriado de pontos de sangue.

Terceiro Domínio: A Bênção

Mithras está presente. Isto é fato. Para os grandiosos sacerdotes do culto, sua presença se manifesta em cada um, dando-lhes o direito de abençoar a si mesmo e futuramente, aos próprios seguidores do culto.

• Fortalecimento do Físico

O vampiro aumenta temporariamente suas habilidades como guerreiro. Usando os poderes místicos da magia do sangue, o personagem se transforma em uma poderosa força de combate.

Sistema: Fortalecimento do Físico dá ao vampiro um ponto adicional em todos os seus Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor). Essas Características não podem exceder o máximo da Geração, embora o jogador possa gastar pontos de sangue para aumentar ainda mais as características do personagem. Os efeitos duram uma quantidade de turnos equivalente aos sucessos obtidos.

•• Fortalecer a Resistência do Fiel

O servo de Mithras utiliza o poder da magia de sangue para resistir a ataques com mais facilidade. Neste nível, ele é capaz de absorver danos com menor dificuldade.

Sistema: Testes para a absorção de dano reduzem para 5. O personagem fica imune à efeitos que o deixem inconsciente e reduz as penalidades de dano em 2 pontos. Os efeitos duram por uma quantidade de turnos equivalente aos sucessos obtidos no teste.

••• Fortalecimento do Virtuoso

Este poder poder é o início do que podem se tornar as bênçãos de Mithras. A utilização deste poder místico transforma o personagem em uma evolução de si mesmo. Seus objetivos, suas virtudes são potencializadas.

Sistema: Fortalecimento do Virtuoso garante um ponto adicional em todas as Virtudes e reduz a dificuldade para testes de Força de Vontade em um quando estiver protegendo suas convicções em relação à Mithras. Sempre que o personagem estiver pronto para impor sua fé incessante, ele pode ativar este poder. O efeito dura por uma quantidade de turnos equivalente aos sucessos obtidos no teste.

•••• Abençoar

O servo de Mithras pode utilizar o poder em si mesmo, abençoando-se e reduzindo suas dificuldades durante seus desafios.

Sistema: O personagem faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e abençoa-se, reduzindo as dificuldades de jogadas para qualquer atributo em 1 por sucesso obtido até um máximo de 3. O efeito deste poder dura por um turno, embora o personagem possa manter o efeito gastando um ponto de sangue para cada turno que quiser manter a bênção.

••••• Compartilhar a Bênção

Assim como no Domínio da Guerra, este poder estende a outros os poderes das habilidades anteriores desta linha. Ele permite que qualquer um dos efeitos anteriores seja aplicado a um grupo de cainitas.

Sistema: O jogador escolhe um dos poderes de nível menor da linha e o invoca normalmente. O feiticeiro não precisa tocar em outro personagem. Sendo bem sucedido em um teste de Força de Vontade, ele é capaz de compartilhar seus poderes desde que pague o número apropriado de pontos de sangue. Manter a Bênção em múltiplos aliados é um poder caro, pois para cada aliado, o personagem precisará gastar um ponto de sangue por turno.

Quarto Domínio: Luz

Dizem que antes do Ventrue Mithras revelar seu desafiador embate com Hórus, o Deus dos Céus egípcio, este poder ainda estava em desenvolvimento pelo vampiro. O resultado do confronto foi um incógnita por muito tempo e membros do clã Ventrue debatem, divididos sobre o combate, até os dias atuais. Alguns acreditam que Mithras perdeu, enquanto outros crêem que ganhou. No fim, o objetivo de Mitras com tal desavença a Hórus era justamente criar uma válvula de escape para defender-se dos Lasombra.

O Domínio da Luz é utilizado pelo seguidores do Culto de Mithras como uma manipulação da luz. O feiticeiro é capaz de criar luz, feitas para combater as sombras do Abismo e causar incômodo ou até mesmo dano em cainitas. Não se sabe quais os recursos foram utilizados para que cainitas pudessem manipular a luz. Os feiticeiros mais ávidos dizem que a luz é uma variação das chamas que saem da palma de outros feiticeiros, enquanto os mais ingênuos dizem que Mithras é realmente um Deus. Descrentes afirmam que é uma enganação, tal qual o Quimerismo. O fato é que ninguém sabe a origem.

Os testes de Força de Vontade ligados à esta feitiçaria estão diretamente ligados à intensidade da luz. Cada sucesso aumenta a expansão da luz em 1m de distância do cainita. O vampiro que está conjurando a luz não é afetado por esta poder de maneiras negativas, apenas seus adversários e as próprias sombras do abismo.

Todos os níveis deste poder só intimidam e funcionam contra cainitas ou criaturas pertencentes ao Abismo. Lobisomens, fadas, magos e demônios são

imunes a este poder.

• Globo de Luz

Este efeito permite com que o feiticeiro crie um pequeno globo de luz em sua mão, funcionando quase como uma tocha. No escuro, este globo pode iluminar ao arredor, evitando que o vampiro fique submerso no breu.

Sistema: O personagem gasta apenas um ponto de sangue. A luz criada é do tamanho da palma da mão do vampiro. Como padrão, este globo ilumina um raio de 1m de diâmetro do vampiro, realmente funcionando como uma tocha. O poder impede os efeitos de cuegueira causados pela escuridão do Abismo, embora o personagem ainda tenha desvantagens grandiosas em relação ao seu vigor.
A luz é brilhante o suficiente para enganar a mente dos cainitas e aqueles que vislumbrarem podem fazer um teste de Rotshreck (dificuldade 3) para não se afastar com medo. O poder dura por um turno por sucesso no teste de Força de Vontade.

•• Objeto Incandescente

O Ventrue agora é capaz de imbuir um objeto em luz temporáriamente. O objeto, embora não ilumine como em Globo de Luz, ainda é brilhoso o suficiente para causar medo e ferir vampiros próximos. Qualquer objeto que o feiticeiro quiser transferir sua luz deve ser tocado pelo mesmo.

Sistema: O personagem corta uma de suas mãos, passando seu sangue em um objeto e então gasta um ponto de Força de Vontade. Aqueles que tentarem pegar o objeto devem testar Força de Vontade (dificuldade 7) para conseguirem pegá-lo sem problemas. O objeto não causa dano aos cainitas.

Outra funcionalidade para este poder é utilizá-lo em uma espada. O processo é o mesmo, com o cainita passando sangue na lâmina. Automáticamente a espada incandescerá em uma luz esbranquiçada. Esta luz causa +1 de dano letal para vampiros que forem feridos pela espada. O brilho é poderoso para intimidar. Assim que ver, o adversário deve terstar Rotshreck (dificuldade 5) e se for ferido, ele testará (dificuldade 7). Este poder dura uma cena.

••• Halo de Luz

Este poder permite com que o personagem crie um projétil de luz, atirando-o ou mirando com sua mão em uma direção para iluminar adiante.

Sistema: O personagem gasta apenas um ponto de sangue. Na direção em que apontar, o Halo de Luz

iluminará como uma lanterna. Esta luz tem uma distância em metros de acordo com os sucessos no teste de Força de Vontade do vampiro. Se desejar dispará-lo, deve rolar Destreza + Esportes (dificuldade 8). O dano causado é letal e equivalente ao nível de feitiçaria que o Mithraísta possuí.

•••• Aura de Luz

Neste momento, o personagem já não está mais sujeito aos danos físicos causados pelas sombras do Abismo. Seu Vigor não reduz mais, o personagem não sofre penalidade de visão pelas sombras e difícilmente é ferido pelas sombras.

Sistema: O corpo do personagem agora fica envolto em luz, quase como se fosse uma criatura angelical. Vampiros rolam Força de Vontade (dificuldade 8) para se aproximar. Se ainda sim, tentarem a aproximação, rolam Rotshreck (dificuldade 8). Os Braços do Abismo sofrem +1 de dificuldade para causar dano no personagem que estiver com Aura de Luz.

••••• Resplendor de Mithras

Este poder expande a Aura de Luz para companheiros do personagem. Todos os outros precisam ficar próximos ao Ventrue dentro da área de luz para estarem protegidos das sombras e de outros vampiros.

Sistema: A ativação deste poder atua em conjunto com a rolagem de Força de Vontade. Cada sucesso garante 1m de circunferência ao redor do cainita. Ele pode selecionar quem será atingido de maneira positiva ou negativa pela luz. Todos os que estiverem afetados positivamente podem ganhar os mesmos benefícios do feiticeiro. O feiticeiro dificulta também qualquer criação do Abismo de ferí-lo em +1. Os danos causados também são prejudicados. Poderes acima do nível 5 de Tenebrosidades ignoram completamente os efeitos desta feitiçaria.

Necromancia

Os mortais veem a Necromancia como uma arte proibida, combinando-a com a adoração ao demônio. Os cainitas consideram a prática da Necromancia com suspeita e medo. Com poucas exceções, só os Capadócios praticam a Necromancia entre os Cainitas, especializando-se nas Linhas do Cadáver no Monstro e na Decadência do Túmulo. Estes, referidos coletivamente como "O Caminho de Mortuus".

Na Era Clássica os Capadócios passam por uma transição de Mortis para a Necromancia. Por conta desta mudança, Mortis começou a ser tratada como uma forma de Linha de Necromancia, dividida entre as principais dos Capadócios. Existem exceções como os Ananke e outras linhagens possuem suas próprias linhas necromânticas.

Linha do Cadaver do Monstro

O cadáver é o portal sagrado entre os vivos e os mortos. Por meio de estudo e ritual cuidadosos, os Capadócios aprenderam maneiras de aplicar alguns dos aspectos de um cadáver a um vampiro ou mortal. Este poder transformas os benefícios da morte em armas para o cainita. Embora os benefícios tragam muita vantagem, a aplicação prática pode ser terrível aos mortais que vislumbrarem.

• Moortus in Vultus

Um vampiro pode fazer a si mesmo (ou outro vampiro) aparecer como se fosse um cadáver morto há muito tempo. Ele pode usar essa habilidade para se esconder à vista de todos em uma catacumba ou criptas, ou infligir isso a uma vítima relutante como uma espécie de maldição.

Sistema: O jogador gasta um ponto para dar a seu personagem a aparência de um cadáver mumificado. Ela perde dois pontos de Destreza e Aparência (mínimo de 1 em Destreza e 0 em Aparência) pela duração do poder. O jogador também ganha um bônus de dois dados extras em sua classificação de Intimidação. Se ele permanecer perfeitamente imóvel (nenhum teste é necessário, já que os Cainitas não têm funções autônomas para suprimir), um observador deve obter cinco sucessos em um teste de Percepção + Medicina (dificuldade 7) para distingui-lo de um cadáver comum.

Para infligir Mortuus in Vultus em outro vampiro, o necromante deve gastar um ponto de sangue, tocar o alvo (exigindo um teste de Destreza + Briga se resistido) e então fazer um teste de Vigor + Medicina com uma dificuldade igual ao Vigor + 3 do alvo. Mortuus in Vultus dura até o próximo pôr do sol ou até que o necromante libere o feitiço.

•• Algor Mortis

Com o uso de Algor Mortis, um vampiro é capaz de se transformar em uma criatura fria e melancólica, indiferente à dor mortal ou manipulação emocional. Seu corpo se transforma em sentido literal sua pele fica mais fria e sua falsa respiração congela no ar quando ela fala.

Sistema: Pelo custo de um único ponto de Força de Vontade, um jogador pode ignorar todas as penalidades de ferimento na cena. Ela ganha um

dado adicional para qualquer reserva que envolva resistência à manipulação emocional para cada ponto do Cadáver no Monstro, como Intimidação ou Empatia. No entanto, seu distanciamento também torna difícil para ela manipular os outros, e ela aumenta a dificuldade de todas as tentativas de manipular os outros por um.

Algor Mortis não protege contra o frenesi. Embora o necromante possa parecer apático e frio na superfície, a Besta ainda se esconde nos recessos escuros de seu coração. Capadócios desavisados já tentaram utilizar Algor Mortis para resistir à besta, mas sem um final feliz.

••• Intimações da Mortalidade

Intimações da Mortalidade inflige os aspectos mais desagradáveis e irritantes da mortalidade em um vampiro. Essas experiências são selecionadas diretamente da memória do usuário da Disciplina e incluem experiências como fome e sede mortais, a necessidade de eliminar desperdícios, baixa acuidade sensorial e vulnerabilidade a traumas físicos que até mesmo um o vampiro neófito poderia encolher os ombros.

Sistema: O jogador tem como alvo outro vampiro dentro da linha de visão de seu personagem que não esteja a mais de 20 jardas / metros de distância. Ela gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Medicina (dificuldade 8). Se ele for bem-sucedida, o alvo é afetado por todas as sensações desagradáveis da vida mortal, sem obter nenhum dos benefícios delas (por exemplo, caminhar sob a luz do sol). Todas as ações que a vítima realiza têm +2 de dificuldade. A vítima pode ignorar essas penalidades gastando um ponto de Força de Vontade por cena.

Além disso, a vítima não pode usar sangue para aumentar seus Atributos Físico, e a Força de Vontade não pode eliminar esta penalidade. No entanto, ele ainda pode usar Potência, Rapidez e Fortitude enquanto estiver sob os efeitos de Intimações de Mortalidade. A maldição permanece em vigor até o próximo amanhecer.

•••• Benedictio Mortem

Com este poder, um necromante assume totalmente o aspecto de um cadáver e é capaz de livrar-se das fraquezas de sua condição vampírica. Afinal, um cadáver não é particularmente afetado pelos raios do sol, nem é especialmente inflamável.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Para cada sucesso obtido, ele recebe o benefício de Benedictio Mortem por um turno. Enquanto Benedictio Mortem estiver ativo, um vampiro não precisa fazer testes de Rötschreck ou frenesi. Uma estaca no coração não é mais perigosa para ele do que qualquer outra facada. O fogo causa dano letal em vez de agravado. Artefatos sagrados não a intimidam. A luz do sol não afeta um vampiro sob o manto de Benedictio Mortem, a menos que sua pele nua seja exposta em um dia claro e, nesse caso, ele só sofre dano por contusão. Uma vez que a proteção Benedictio Mortem expira, entretanto, o vampiro imediatamente se torna vulnerável aos perigos mencionados acima.

••••• Benedictio Vitae

Com Benedictio Vitae, um Cainita é capaz de desfrutar muitos dos melhores aspectos da vida mortal sem abandonar o poder de sua natureza vampírica. A voz da Besta fala apenas em um sussurro, e ela pode desfrutar dos prazeres da comida e bebida mortal. O vampiro pode desfrutar do abraço de um amante e sentir o calor do sol em sua pele como uma mulher viva sentiria. Os capadócios que usam esta disciplina desfrutam de um alívio temporário da fraqueza de seu clã e aparecem como antes do Abraço.

Sistema: O jogador deve gastar doze pontos de sangue para ativar este poder. Eles não precisam ser gastos em uma única rodada, mas devem ser gastos continuamente. Um vampiro pode se alimentar enquanto gasta sangue simultaneamente. A menos que o vampiro seja mais velho que a Sétima Geração, pode ser necessário ter uma vítima sacrificial por perto para invocar Benedictio Vitae de uma vez. Com este poder em vigor, o necromante pode viajar à luz do dia com pouco medo e não sofre danos da luz do sol se estiver na sombra ou adequadamente coberto (como em uma capa com capuz).

Ele não é obrigado a dormir durante o dia, mas ainda é vulnerável a ser estacada no coração e ainda é repelido por artefatos sagrados. Embora a voz da Besta não seja tão insistente como costuma ser, Benedictio Vitae não a silencia totalmente. O necromante ainda pode sucumbir aos efeitos do frenesi e do Rötschreck, embora a dificuldade de ambos os testes seja reduzida pela metade (arredondado para cima). Benedictio Vitae dura até a meia-noite seguinte após a invocação do poder.

A Besta se ressente profundamente de estar enjaulada, no entanto, e exerce sua vingança sobre seu

carcereiro quando é libertada. Depois que o Benedictio Vitae expira, a dificuldade de todos os testes para resistir ao frenesi e ao Rötschreck pelas próximas seis noites aumenta em três.

Linha da Decadência do Túmulo

A Linha da Decadência do Túmulo permite que o necromante aproveite os poderes sombrios da decadência, ruína e entropia que aguardam todas as criaturas, vivas e não vivas. Decadência do Túmulo traz aos seus alvos destruição, dor e as sensações da morte. Os Capadócios mais poderosos são completamente perigosos com esta linha em mãos e um toque deles pode transformá-lo em pilhas de cinzas.

• Cinzas das Cinzas

Enquanto alguns Cainitas matam indiscriminadamente e não temem as consequências de suas ações, outros vampiros sentem a necessidade de serem um pouco mais discretos. A Era Clássica é um lugar violento, e até mesmo alguns dos adeptos mais devotos da Filosofia dos Céus podem ter a necessidade de se livrar de um corpo rapidamente. O uso desse poder transforma um cadáver humano em uma pilha de cinzas comuns com cerca de um quinto do peso do corpo original.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue enquanto o vampiro goteja sua vitae no cadáver. O jogador testa Inteligência + Medicina (dificuldade 6). O cadáver se desintegra em um número de turnos igual a cinco menos o número de sucessos obtidos. Essas cinzas são totalmente irreconhecíveis por meios mundanos, embora o uso de poderes sobrenaturais possa ser capaz de descobrir a identidade do antigo cadáver. Em uma falha crítica, o cadáver apodrece, mas não perde nada de sua integridade. O vampiro não pode usar Cinzas das Cinzas naquele cadáver novamente.

•• Rigor Mortis

Com este poder, o necromante pode deixar qualquer alvo tão rígido e imóvel como um cadáver. Um alvo afetado pelo Rigor Mortis só pode se mover por pura Força de Vontade enquanto seus próprios músculos se contraem incontrolavelmente, congelando-o no lugar.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Inteligência + Medicina. Cada sucesso congela um alvo no lugar por um turno. O alvo deve ser visível e dentro de 25 jardas / metros. Um alvo congelado não pode se mover ou gastar pontos de sangue, mas ele pode usar poderes de percepção, como Sentidos Aguçados. Os vampiros podem realizar

O Mundo Fantasmagórico

Fantasmas são espíritos de pessoas que, após a morte, tinham um apego ao mundo ou uma qualidade de espírito que se recusava a ceder ao túmulo. Eles vivem em um mundo paralelo ao nosso - o submundo. Do Submundo, pode-se ver e ouvir o mundo dos vivos, mas aqueles que moram lá (incluindo Cainitas viajando com poderes como Ex Nihilo) são impotentes para afetá-lo sem o uso de suas mágicas.

Se um mortal visse o Submundo, ele o reconheceria. Assemelha-se a uma versão de pesadelo de nosso próprio mundo, sem cor e vida. As plantas estão mortas e murchas. Os edifícios estão desmoronando e decadentes, mesmo que permaneçam no mundo dos vivos. Até mesmo humanos próximos da morte mostrarão as marcas da morte sobre eles. Mas o submundo é mais do que apenas um reflexo sombrio de nosso próprio mundo. As terras que se assemelham às nossas são apenas a primeira camada dos Reinos das Sombras. Os Reinos dos Sonho e Pesadelos espreitam abaixo das Terras das Sombras, onde até mesmo os fantasmas temem pisar.

Os mortos vivem segundo suas próprias regras e formam suas próprias sociedades. Eles criam suas próprias maravilhas distorcidas e belas artes sombrias. Talvez o mais interessante para os Cainitas sejam os artefatos dos mortos. Se um local ou item foi valorizado o suficiente no mundo dos vivos e depois foi destruído, ele pode aparecer na forma de uma relíquia no submundo em sua glória total. Rumores sugerem que a Relíquia do Colosso de Rodes está intacta e erguida em algum lugar nas profundezas estígias do Mundo Inferior, a Relíquia da Tumba de Mausolus pode servir como um salão de folia para os fantasmas dos sátrapas mortos há muito tempo. Mas os reis e rainhas do Submundo guardam seus tesouros com cuidado. Até um necromante poderoso pode querer pensar duas vezes antes de roubar os tesouros dos mortos.

ações físicas com uma penalidade igual aos sucessos do necromante.

•••Abraço da Senhora das Cinzas

O Abraço da Senhora das Cinzas faz com que o membro do alvo envelheça, seque e murche como uvas deixadas na videira. Os tendões se rompem à medida que os músculos encurtam e encolhem. A pele fica flácida e amarelada no início, e depois fina como papel e esticada sobre os ossos quebradiços. Os olhos ficam turvos e se dissolvem em poeira. A cartilagem quase desaparece. Os lábios e gengivas recuam e os dentes se tornam como giz.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade. O vampiro toca um dos membros de sua vítima (exigindo um teste de Destreza + Briga se a vítima estiver evitando o vampiro). Se o necromante for bem-sucedido, o alvo sofre dois níveis de dano agravado. A menos que o alvo absorva ambas as feridas (por exemplo, com Fortitude), o membro afetado fica aleijado até que ambas as feridas sejam curadas. Os vampiros curam essas feridas como fariam com qualquer outra ferida agravada. Os mortais, no entanto, não são tão afortunados e eles ficarão aleijados para o resto da vida, a menos que sejam curados por meios sobrenaturais. O mortal visado pode ter algum conforto em saber que um membro aleijado não irá degenerar ainda mais (ou seja, gangrenar ou infectar).

O efeito do Abraço da Senhora das Cinzas dependerá de qual membro é o alvo. Membros aleijados não podem se beneficiar da Potência. Braços aleijados não podem carregar nada mais pesado do que cerca de meia libra. Um personagem com uma perna aleijada mancará lentamente, arrastando a perna atrás de si, e sofrerá do Defeito Aleijado (Capítulo 10). Se um necromante escolher mirar no rosto, ele pode escolher afetar os olhos, ouvidos ou boca.

Qualquer ataque bem-sucedido no rosto reduzirá a Aparência de um alvo em um para cada ferimento sofrido, com efeitos adicionais dependendo de qual parte é o alvo. Um único olho ou orelha murcha impõe +1 de dificuldade nos testes de Percepção relevantes e perder os olhos ou ouvidos impõe a Defeito de Sentido Deficiente (Capítulo 10). Uma língua atrofiada o deixará mudo.

•••• Presente da Melancolia

Esse poder inflige uma doença devastadora e virulenta tanto aos mortais quanto aos mortos vivos.

Ambos sofrem de uma doença que causa tontura, fraqueza, mal-estar e náusea. A doença é altamente contagiosa entre os mortais, que podem transmiti-la uns aos outros por mera proximidade. Um vampiro deve ser alvejado diretamente com o poder ou se alimentar de um mortal infectado para contraí-lo. Um vampiro infectado, entretanto, espalhará a praga para todos que ele se alimentar até que seja curado.

Sistema: O jogador escolhe um alvo em um raio de vinte metros e na linha de visão do personagem. Ela testa Inteligência + Medicina (dificuldade 6) e gasta um ponto de Força de Vontade. O defensor deve testar Vigor + Fortitude (se aplicável) contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do atacante. Se a vítima obtiver menos sucessos do que o atacante, ela adoece imediatamente. Vampiros também adquirem uma aparência adoecida.

A doença tem os seguintes efeitos: Força e Raciocínio são reduzidos pela metade (arredondado para baixo). Destreza é diminuída em um único ponto. As vítimas Cainitas devem gastar um ponto de sangue adicional para despertar todas as noites e mortais sofrem um nível de dano letal por dia.

Vítimas Cainitas devem fazer um teste de Autocontrole ou Instinto toda vez que se alimentam (dificuldade 8). Em caso de falha, o vampiro vomita o sangue que acabou de ingerir em horríveis gotas de sangue coagulado, perdendo qualquer benefício que a alimentação teria proporcionado. Os humanos vomitam o conteúdo de seus estômagos, sem rolagens para resistir. Uma vez por dia ao pôr do sol, a vítima pode tentar se livrar da praga testando Vigor. A dificuldade é igual a 10 menos o número de dias decorridos desde que contraiu a doença.

••••• Pó ao Pó

Como Cinzas das Cinzas afeta os cadáveres, então o Pó ao Pó afeta os corpos dos vampiros. Invocar Pó ao Pó permite que um necromante reduza outro vampiro a uma pilha de cinzas como se ele tivesse sido abandonado ao sol ou queimado na fogueira.

Sistema: O necromante corta sua própria pele, gastando dois pontos de sangue e um ponto de Força de Vontade. Ela então goteja o sangue em um único alvo Cainita. O vampiro deve estar ao alcance do toque do alvo e não pode ser arremessado além do alcance do braço. O jogador faz um teste de Força de Vontade com dificuldade igual ao Vigor +3 do alvo. Para cada sucesso, o alvo sofre um ferimento agravado.

Qualquer carne morta-viva danificada por este poder se desintegra em pó. Para cada dois níveis de saúde de dano infligido a uma vítima, o jogador pode escolher uma parte do corpo para mirar e destruir, de acordo com o Abraço da Senhora das Cinzas. Se não curadas instantâneamente, partes do corpo são perdidas para sempre.

Linha dos Ossos

Linha dos Ossos explora os vestígios de vida que permanecem em um cadáver após a morte. A facilidade com que um cadáver pode recuperar uma aparência da vida fascina aqueles necromantes que estudam extensivamente cadáveres e mortais. Os frutos de suas pesquisas também têm fortes aplicações práticas, conforme mostrado a seguir.

• Selo de Abamixtra

Ao invocar o Selo de Abamixtra, um necromante pode levantar um cadáver ou grupo de cadáveres para realizar uma tarefa simples. Os cadáveres permanecem animados até que concluam sua tarefa ou sejam destruídos. Se atacados, os cadáveres não se defenderão de forma alguma e continuarão a trabalhar nas tarefas designadas. Os cadáveres animados pelo Selo irão decair gradualmente, embora em um ritmo mais lento do que um cadáver normal. Se a tarefa tiver uma duração indefinida, eles continuarão a trabalhar na tarefa até que apodreçam em uma pilha de ossos.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) e gasta um ponto de sangue. Para cada sucesso, ele pode escolher animar um cadáver. Ela pode dar a eles um único comando. Esses cadáveres animados não têm julgamento ou inteligência e seguirão literalmente qualquer instrução.

Eles podem seguir comandos diretos. "Varra esta sala todos os dias até que a poeira e as teias de aranha desapareçam" ou "Segure esta porta fechada indefinidamente" são comandos adequados; "Subjugar quaisquer mortais que entrarem nesta sala" ou "Construir um galpão" não são. Os cadáveres animados têm Atributos Físicos na metade dos pontos de Necromancia do vampiro, arredondados para cima. Eles não têm habilidades. Seus níveis de saúde estão OK, -1, -3, Incapacitado.

•• Levantar Homúnculo

Com esse poder, um necromante pode pegar um pequeno pedaço de um cadáver e transformá-lo em uma espécie de familiar grotesco. O servo homuncular é tipicamente uma mão humana decepada, embora alguns necromantes prefiram usar globos

oculares giratórios ou cabeças decepadas saltando.

Independentemente da forma que assuma, o servo homuncular é sobrenaturalmente rápido e possui uma astúcia animal e inteligência moderada. Ele pode se esconder facilmente e sabe como escapar da detecção.

Mesmo que não tenha órgãos sensoriais, um homúnculo pode ver e ouvir tudo o que acontece ao seu redor. É capaz de relatar o que vê ao seu mestre em uma espécie de telepatia grosseira e sem palavras. É infalivelmente obediente a seu mestre, mas não possui vontade própria. Alguns necromantes preferem animar pequenos animais mortos em vez de apêndices humanos. Esses animais mortos são chamados de feraculi. Uma fera se move de uma forma estranha, semelhante a um homúnculo, e retém pouco das características que possuía como animal vivo. Por exemplo, um pássaro feraculum não pode voar, mas pode escalar paredes e pular como um homúnculo.

A verdadeira razão por traz deste poder é que o Necromante prende a energia do morto ao seu corpo ou membro. O morto sabe que o Necromante é seu mestre, mas não consegue resistir ao poder e à vontade do Capadócio. Porém, se liberto, um espírito furioso pode transformar a não-vida do Capadócio num verdadeiro inferno. Nenhum morto gosta de saber que foi escravo após ser liberto de seu serviço.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). Um único sucesso dá ao necromante familiaridade com as estatísticas descritas abaixo. O homúnculo não pode carregar nada, mas o necromante pode anexar pequenos itens a ele, como joias.

O homúnculo deve permanecer a 100 jardas / metros de seu mestre ou ele parará de se mover até que o mestre volte ao alcance. O homúnculo permanece ativo por uma noite por sucesso no teste inicial se não for alimentado. Não há limite para o número de vezes que um homúnculo particular pode ser reanimado. O homúnculo pode morrer em combate como qualquer outra criatura e é tão vulnerável a danos por contusão quanto qualquer mortal. As memórias do homúnculo são mantidas mesmo após várias reanimações.

Os homúnculos possuem dois pontos de Vitalidade e em todos os Atributos. O homúnculo precisa ser alimentado semanalmente ou voltará ao estágio inanimado. Além de tudo, não há conexão mental ou mágica entre o Necromante e o homúnculo. Portanto, nem um e nem outro sabe exatamente aonde estão caso separem-se, embora com poderes sensoriais o Necromante possa entrar em contato mental com seu homúnculo.

Por ter sido reanimado, normalmente os homúnculos estão cheios de emoções ruins. Isto quer dizer que apesar de leais aos seus senhores, brincadeiras de mau gosto serão feitas como forma de realizar uma descarga emocional por tal escravidão. A personalidade de um homúnculo reanimado é única, de acordo com a alma que morreu e normalmente lembram-se apenas de como morrerram. Não é possível transformar vampiros ou cadáveres de vampiros em homúnculos. Eles não reanimam e viram pó instantâneamente.

••• Lacaios Mortos

Com o uso desse poder, um necromante pode criar um grupo de lacaios mortos-vivos para atacar seus inimigos.

Sistema: Para ativar este poder, o necromante testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8). Para cada sucesso obtido, ela pode gastar um ponto de sangue e levantar dois cadáveres para lutar por ela. Ele pode ordenar imediatamente que os cadáveres animados ataquem, ou pode dar-lhes ordens permanentes (por exemplo, "Ataque qualquer um que entrar nesta sala!"). Os cadáveres manterão sua integridade por séculos, se necessário. Eles são sobrenaturalmente obrigados a cumprir suas ordens, mesmo que seus corpos normalmente virassem pó. Por um ponto de sangue adicional por cadáver, o vampiro pode adicionar aos monstros um número de Atributos Físicos igual aos seus pontos de Necromancia.

•••• Exorcismo Maligno

Com apenas uma palavra e um gesto forte, um necromante pode exorcizar a alma de um mortal de seu próprio corpo, efetivamente tornando-o um fantasma durante o período de poder. Seu único vínculo com o mundo mortal é seu corpo em coma, colocando-o à mercê do necromante que o exilou.

Sistema: O necromante gasta um ponto de Força de Vontade e faz um teste contestado de Força de Vontade contra seu alvo. O número de sucessos que ela obtém sobre sua meta indica o número de horas que a alma está banido do corpo. Após este tempo, a alma está livre para retornar ao corpo, supondo que nenhum outro espírito tenha estabelecido residência

em sua ausência (veja Possessão Daemônica abaixo).

Este poder não pode ser usado em cainitas. Ou outras criaturas sobrenaturais são resistentes a este tipo de poder e as dificuldades para os testes de Força de Vontade realizados por parte do Necromante aumentam em dois. Magos podem utilizar magias para bloquear tais efeitos e lupinos podem realizar rituais rápidos que impeçam tal feito. Changelings e demônios são imunes a este poder. Carniçais sofrem dos mesmos efeitos normalmente.

••••• Possessão Demoníaca

A Possessão Demoníaca permite que um necromante canalize uma alma para um corpo morto recentemente. Este poder pode dar um corpo físico a um espírito desencarnado, como um fantasma ou vampiro, usando a Projeção Psíquica.

Sistema: O corpo em questão deve ser um cadáver que ainda está quente e ainda não atingiu o rigor mortis. Alternativamente, o corpo pode ser um casulo que foi preparado por Exorcismo Maligno (ao lado). O necromante não pode forçar uma alma a entrar em um corpo, mas a maioria dos fantasmas anseia por uma chance de andar na terra novamente. Muitos necromantes usarão a Possessão Demoníaca como uma ferramenta de barganha com os mortos inquietos. Se o corpo em questão for o corpo de um vampiro momentos antes de ser reduzido a cinzas, o necromante deve obter cinco sucessos em um teste de Força de Vontade contra o dono original do corpo para prosseguir com a posse. A alma pode usar quaisquer habilidades físicas ou Disciplinas (como Potência) que o corpo possua em vida. A alma retém quaisquer habilidades mentais ou Disciplinas (como Presença) que ele possua.

Linha do Objeto Mortal

Utilizada pelos Ananke, esta Linha transforma os alvos em objetos próprios dos Ananke, como conquistas após suas batalhas e caçadas. Embora possa ser poderosos, esta Linha causa uma fixação perturbadora sobre objetos necromânticos produzidos pelo personagem.

• Engessar Contra o Mal do Tempo

Por mais simples que seja, o primeiro nível é um dos primeiros passos para que o Ananke produza um objeto mágico, permitindo com que independente do tempo, os ossos não sofram quaisquer erosão e conservem suas características, sejam mágicas ou comuns.

Sistema: Quando ou antes de uma criatura morrer, seja sobrenatural ou não, o necromante deve despender um ponto de Força de Vontade focalizando-a em seu alvo. No caso de vampiros, isto evitará que o corpo torne ao pó assim que desfeito. Depois, o Ananke retira os ossos que deseja manter e os marca com seu sangue. O sangue deve secar por 7 horas nos ossos. Assim que acontecer, estes não sofrem mais os efeitos do tempo. O objeto congela no tempo, mantendo impressões psíquicas do momento da morte, antigas informações do alvo, aura de morte e outras características do morto.

•• Puxar as Memórias do Falecido

O Ananke aproveita o objeto criado para puxar as memórias. Se estiver utilizando um crânio, ele pode se lembrar de informações que eram do morto, se for o fêmur ele pode entender técnicas de corrida e assim por diante. Cada um dos ossos garante uma informação ao encargo do mestre. Estas informações não são sobrenaturais.

Sistema: O Ananke deve concentrar-se por um turno nos ossos para receber a informação desejada. Esta poderá ajudá-lo no momento, até mesmo ensinando-lhe alguma habilidade humana que o Ananke puder aprender. Mesmo que o jogador não possua o pontos necessário para a compra, sempre que precisar ele poderá consultar novamente as informações.

••• Animar os Ossos

Este poder pode ser tenebroso em termos de torturas psicológicas, pois o Ananke reanima a consciência do morto baseado nas informações congeladas nos ossos. No caso de vampiros, não é exatamente a consciência que está ali, mas um simulacro da aura dela.

Esta consciência geralmente está presa até o momento em que morreu, lembra-se de tudo até o momento de sua morte e pode conversar com o Ananke a qualquer momento.

Sistema: O Ananke deverá despender mais um ponto de Força de Vontade. Então, deverá rolar Inteligência + Ritualística (dificuldade 9). Se obtiver um sucesso, a consciência volta com algumas falhas na memória. Se obtiver dois sucessos, a consciência volta com a memória completa, mas não pode adquirir novas memórias. Se obtiver três sucessos, a consciência consegue adquirir novas memórias e registrar acontecimentos. O crânio obedece à vontade do necromante e tem o equivalente a Inteligência

1. Esta Inteligência pode ser aperfeiçoada e esta falsa consciência pode tornar-se verdadeira com o tempo. Este poder não pode ser utilizado em mortos vivos. Utilize as estatísticas do homúnculo para este poder.

Diferentemente do efeito de Necromancia Levantar Homúnculo, este Animar os Ossos permite com que o vampiro colete as memórias dos ossos. Se utilizado com Levantar Homúnculo, o crânio reanimado pode se tornar um assistente do vampiro que o fez.

•••• Utilizar o Dom dos Mortos

O Ananke transforma os ossos que coletou em objetos de poder. As habilidades naturais que aquele mortal tinha são passadas diretamente ao Ananke enquanto ele poder o objeto. De colares à armaduras de ossos, os Ananke cada vez mais aumentam a quantitade dos objetos equipados como forma de transformarem-se em máquinas de conhecimento.

Sistema: O Ananke é capaz de utilizar as Habilidades que aquele morto tinha. Para isto, ele conecta-se à essência congelada dos ossos com um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade 8). Cada sucesso permite com que o Ananke utilize até um determinado nível nas Habilidades do falecido. O necromante pode juntar vários objetos ósseos e equipá-los de maneiras diferentes para sugar as habilidades.

O poder pode ser usado, mas não de forma cumulativa. Se o Ananke enfrentou um guerreiro que possuía Armas Brancas 3 e transformou outro guerreiro com Armas Brancas 2, então ele manterá a classificação mais alta, mas não poderá somar as duas. Ao encargo do narrador, algumas habilidades podem ser barradas ou não.

••••• Copiar o Dom Sobrenatural

Este é o nível que muitos Ananke realmente almejam. Ele permite com que características sobrenaturais sejam furtadas. Da mesma forma que em Utilizar o Dom dos Mortos, o personagem agora é capaz de roubar dons de cainitas.

Sistema: O Ananke precisará ter enfrentado um cainita para roubar seus dons. Assim que o fizer, ele deve realizar todos os passos anteriores, incluindo o teste de Inteligência + Empatia, mas desta vez na dificuldade 9. Conhecimentos de clã, sobrenaturais e outros também são temporáriamente furtados.

As disciplinas utilizadas são apenas as de clã e cada sucesso permite o Ananke utilizar uma classificação maior de nível das Disciplinas. Isto é, se o Ananke obteve 2 sucessos, então ele poderá utilizar até o nível 2 das Disciplinas do alvo. Este poder dura enquanto o Ananke equipar os ossos do cainita destruído.

Este poder não funciona em criaturas sobrenaturais, embora o Ananke possa roubar seus conhecimentos, mas não aplicá-los sobrenaturalmente. Muitos Ananke escrevem os conhecimentos roubados antes do tempo hábil dos ossos.

Linha das Cinzas

Embora os Giovanni tenham tomado a fama durante a Idade das Trevas de desenvolver a Linha das Cinzas, esta já estava nos planos dos Capadócios há muito tempo. A Linha das Cinzas dá ao necromante o poder de viajar para o Mundo Inferior e aprender seus segredos. É uma arte mais sutil e refinada do que o outros brutais caminhos, mas também é mais perigoso, deixando um vampiro vulnerável a magias fantasmagóricas. Alguns Necromantes viajam para o outro lado específicamente para roubar objetos da Terra das Sombras.

• Mortalha

Visão indireta permite que um vampiro olhe diretamente para o submundo.Ele pode ver as estruturas, objetos e habitantes fantasmagóricos desse mundo escuro, embora não possa interagir com eles fisicamente.

Sistema: O jogador testa Percepção + Acuidade (dificuldade 7). Se ele tiver sucesso, o necromante pode ver o submundo para uma cena. Diferente de Auspícios 2 - Sentido Espiritual, com Mortalha o personagem realmente vislumbra o outro lado ao invés de apenas sentí-los.

•• Língua dos Reinos Negros

Ao proferir a Língua dos Reinos Negros, um necromante pode conversar com fantasmas no Mundo Inferior. Um necromante pode usar este poder em conjunto com a Visão Mortal, mas ela pode falar cegamente com fantasmas se desejar.

Sistema: Para invocar Língua dos Reinos Negros, o jogador testa Percepção + Ocultismo e gasta um ponto de Força de Vontade. Se o teste for bem-sucedido, ele pode falar com qualquer fantasma na área livremente durante uma cena.

••• Tocar na Mortalha

Ao invocar Tocar na Mortalha, um necromante

pode ficar em ambos os lados do Sudário. Ela se manifesta fisicamente no submundo enquanto permanece corpórea nas terras dos vi-vos. O Necromante pode interagir com fantasmas e objetos no submundo, e eles podem interagir com ele. Isso pode parecer confuso para espectadores vivos que veem o necromante subir uma escada "invisível" ou ser empalado por um oponente invisível!

Sistema: O jogador deve gastar um ponto de Força de Vontade e ser bem-sucedido em um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7) para ativar Tocar na Mortalha por uma cena. Se ela deseja estender o poder para cenas adicionais, ela pode fazer isso ao custo de um ponto de sangue por cena.

•••• Ex Nihilo

Ex Nihilo permite que um necromante entre fisicamente no submundo. Enquanto no sub-mundo, ele aparece como um fantasma particularmente sólido. Ele pode ser ferida, mas apenas por coisas que infligiriam dano agravado a um fantasma, como as cruéis lâminas forjadas pelas almas empunhadas por guerreiros fantasmas, por exemplo, ou por certas magias fantasmagóricas.

Se morto no Submundo, a alma de um vampiro é engolida pelo Vazio. Nenhuma magia ou necromancia fantasmagórica pode alcançá-l e ele se foi para sempre para os pontos mais obscuros do plano.

Sistema: Para entrar no Submundo, o vampiro deve desenhar uma porta com giz ou sangue em qualquer superfície. Ele então gasta dois pontos de força de vontade e dois pontos de sangue antes de fazer um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). Se ele for bem-sucedida em seu teste, a porta se abre e o necromante (e somente ele) pode entrar no Mundo Inferior.

Um vampiro fisicamente presente no submundo pode passar por objetos sólidos no mundo dos vivos ao custo de um nível de saúde letal. Ele pode permanecer incorpóreo por um número de turnos igual ao seu nível de Vigor.

Se um vampiro deseja retornar ao mundo dos vivos, ele pode fazê-lo gastando um ponto de Força de Vontade e tendo sucesso em um teste de Vigor + Ocultismo de dificuldade. Mas mesmo se ela tiver sucesso, existem algumas partes do Submundo que estão muito distantes das terras dos vivos para permitir um retorno fácil. Se ele vagar muito longe do reflexo sombreado do mundo dos vivos e para os

sombrios reinos dos sonhos dos Mortos, ele pode se ver presa. Os vampiros no submundo devem trazer seu sustento com eles, eles não podem se alimentar de fantasmas sem o uso de outro poder embora existam vampiros que aprenderam a sugar a vitalidade dos espectros e transformá-los em sustento.

••••• Domínio do Sudário

Com este poder, o necromante pode ajudar muito ou dificultar a habilidade dos fantasmas de funcionarem no mundo dos vivos. Ele pode usar esse poder para fortalecer os fantasmas a seu serviço, para impedir um ataque fantasmagórico ou como um favor a um bando de fan-tasmas que desejam interagir (ou causar estragos) no mundo dos vivos.

Sistema: Para exercer a Maestria da Mortalha, o vampiro gasta dois pontos de Força de Vontade e faz um teste de Força de Vontade com dificuldade 9. Para cada sucesso no teste, ele pode reduzir ou aumentar a dificuldade de todas as magias fantasmagóricas invocadas em um raio de meia milha em 1 , para uma dificuldade mínima 4. O efeito desaparece a uma taxa de um ponto por hora. Para cada -2 de dificuldade para magias fantasmagóricas que es-se poder incorre (arredondado para cima), a dificuldade de outros poderes e rituais de Necromancia é reduzida em um.

Linha das Chamas de Azrael

Necromantes também podem ter chamas e este poder é a prova isto. Esta Linha permite com que chamas esverdeadas ou azuladas saiam das mãos do necromante. Ele consegue concentrar-se, retirando e convertendo as energias da morte em chamas completamente sombrias e atingindo seus alvos.

Estas chamas não tem calor, portanto não provocaram Rotshreck, mas corroem o ser atingido de maneira poderosa e agravam suas capacidades físicas. A dificuldade para absorção se mantém a mesma pelo poderio da energia direcionada. As chamas negras consomem os Atributos Físicos temporáriamente do alvo conforme causam dano. O dano causado é considerado Letal para fins de cura, embora possa ser absorvido apenas com Fortitude. Assim que dispará-las sobre um alvo, o necromante pode definir qual ou quais Atributo são prejudicados. Se um Atributo chegar a zero, os alvos podem sofrer efeitos devastadores ao encargo do narrador. Embora seja possível aumentar os Atributos com pontos de sangue e escapar deste destino cruel. Mortais são completamente destruídos quando isto acontece e nunca se recuperam dos danos. Vampiros recuperam os totalmente Atributos assim que curarem a vitalidade.

Por não serem chamas comuns, o efeito do poder dura um único turno por ataque, portanto precisam sempre ser convocadas de novo. Estas chamas não apagam por meios naturais como água durante aquele turno e os membros podem resisistir a ela com Fortitude naturalmente. Alguns efeitos de Fortitude podem negar completamente os efeitos das chamas.

•	Ardência (dificuldade 4 de absorção, um nível de dano agravado)
• •	Queimor (dificuldade 6 para absorver, um nível de dano agravado)
• • •	Palma de Fogo (dificuldade 5 para absorver, dois níveis de dano agravado)
• • • •	Fogueira (dificuldade 8 para absorver, dois níveis de dano agravado)
• • • • •	Explosão (dificuldade 10 para absorver, três níveis de saúde de dano agravado)

Rituais

Nem todos os poderes necromânticos são ensinados como disciplinas. Alguns requerem mais do que mero sangue ou força de vontade para serem ativados. Esses rituais não são tão intuitivos quanto as Disciplinas, mas devem ser ensinados de um necromante para outro.

Alguns foram criados pelos Capadócios ao longo de anos de cuidadosos estudos e experimentação. Há rumores de que alguns foram ensinados aos vampiros por poderosos feiticeiros do Submundo. Contos populares de vampiros que fizeram barganhas sujas com os reis e rainhas do Submundo em troca de poder necromântico são parte da Era Clássica. No entanto, se houver qualquer evidência tangível desses contratos terríveis, ela não é amplamente conhecida. Parte dos rituais pertencem em peso aos Capadócios, embora depois da Era Medieval tenham sido difundidos ou roubados.

Sistema: Para realizar um ritual corretamente, um jogador deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência + Ritualística com uma dificuldade igual a 3 + o nível do ritual, no máximo 9. A falha não produz efeito, mas uma falha crítica pode produzir

resultados desastrosos.

Nível 1
Fogo da Raposa

O necromante deve queimar uma pequena vela verde até o fundo (o que leva cerca de quinze minutos) e formar a cinza e a cera restantes em uma pequena esfera. A esfera é então colocada em algum lugar na pessoa do alvo pretendido.

Qualquer pessoa que carregue a esfera parece ser normal para qualquer observador no mundo dos vivos, mas para qualquer pessoa no submundo, o alvo parece estar iluminado com um brilho verde doentio. Os fantasmas acham trivialmente fácil afetar o alvo com sua magia negra e recebem uma dificuldade -1 em todos os testes relacionados à magia direcionados ao alvo. A esfera permanece por uma hora por sucesso no teste de lançamento.

Chamar aos Mortos Famintos

Chamar os Mortos Famintos é um ritual usado para se comunicar através do Sudário ou para iluminar um rival. O celebrante canta e espalha um punhado de feijão preto. No final do ritual (que dura cerca de dez minutos), o necromante acende uma vela preta e queima um único fio de cabelo do alvo na chama. O alvo é então capaz de ouvir as vozes dos mortos.

No entanto, um ritual tão bruto fornece resultados obscuros. A menos que o alvo seja capaz de exceder os sucessos do lançador em um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 9), as vozes dos mortos serão uma cacofonia de uivos, lamentações e maldições. Quer seja bem-sucedido ou não, qualquer alvo está sujeito a + 2 de dificuldade em todos os testes relacionados à percepção auditiva, e pode pensar que está enlouquecendo. O Chamado dos Mortos Famintos dura enquanto a vela negra continuar acesa.

O Círculo de Cérberus

O necromante banha-se, abstêm-se de todos os prazeres e confortos, segurando até mesmo sua fome numa espécie de dieta por uma noite. Então o necromante veste roupas de qualidade. Ele desenha um círculo de segurança no chão, com giz ou tinta e enntão utiliza seus poderes necromânticos, confiante de que espíritos e fantasmas não o atingirão.

Cada sucesso adquirido no teste subtrai a dificuldade de todos os testes para resistir aos poderes ou influências que os fantasmas tentarem afetá-lo em dois enquanto estiver no círculo. Trate falhas críticas por parte do necromante como apenas falhas enquanto estiver dentro do círculo.

Devorar a Vontade dos Mortos

Embora a medicina esteja avançando patamares cada vez maiores, os necromantes começaram a estudar técnicas de cirurgia em cadáveres. Este ritual é justamente sobre realizar uma cirurgia em um cadáver, de forma com que o necromante consiga retirar poder dali.

Os necromantes retiram o coração da vítima recém falecida e dividem entre si, caso este poder esteja sendo feito em mais de um ritualista. O máximo que pode ser dividido é em até sete pedaços. Todos devem comê-lo. Se houverem mais necromantes na sala, então terão que realizar o mesmo ato. Isto reduz o efeito de qualquer magia necromântica em 2, com exceção daquelas que possam ferir fantasmas, pelo resto da noite. Durante a noite, os personagens também recebem redução de dificuldade em 1 em testes de Força de Vontade.

Este ritual tem dois contras: Em um deles, o ritualista irá desagradar o fantasma do falecido. O segundo é que este ritual não pode ser realizado naturalmente por pessoas com Humanidade acima de 5. Personagens assim sofrem de Perturbações por dias e correm risco de perder sua Humanidade com testes de Consciência.

Visão da Morte

Existem duas escolas de pensamento sobre como conduzir o ritual da Visão da Morte. Os adeptos da primeira escola de pensamento conduzem o ritual pingando algumas gotas de sangue no olho de um homem morto e fazendo uma breve oração por sua alma. Outros conduzem o ritual devagar e com reverência comendo um dos olhos do morto. A maioria dos necromantes tem forte preferência por um método. Independentemente de qual método o necromante use, esse ritual deve ser usado em um cadáver com pelo menos um olho intacto e leva aproximadamente cinco minutos. O número de sucessos no teste do ritual determina a clareza de seus resultados.

Sucesso	Efeito
1 Sucesso	Uma noção básica da morte do sujeito
2 Sucessos	Uma imagem clara da morte do sujeito e os segundos anteriores
3 Sucessos	Uma imagem nítida, com som,

	de vários minutos antes da morte do sujeito
4 Sucessos	Uma imagem nítida, com som, da meia hora antes da morte do sujeito
5 Sucessos	Percepção sensorial completa da hora que leva até a morte do sujeito

Se o jogador tiver uma falha crítica, seu personagem é atacado com visões vagas e confusas de sua própria Morte Final, o que irá provocar imediatamente um teste de Rötschreck.

Nível 2

Fantoche

Usado principalmente para facilitar conversas com um falecido recente, embora também aplicado como um método de tortura psicológica, Fantoche prepara um sujeito (voluntário ou não) como um receptáculo apropriado para a posse fantasmagórica. O necromante lambuza com terra de um cemitério a região ao redor dos olhos, dos lábios e testa do alvo. Pelo restante da noite, qualquer aparição que tentar tomar o controle do sujeito ganha dois sucessos automáticos. Os efeitos do ritual permanecem mesmo se o solo for lavado. Este ritual pode ser realizado em vampiros que estejam em torpor, com a diferença de que são necessários cinco sucessos para tomar o corpo do vampiro.

Memento Mori

Este ritual atormenta o alvo com visões aterrorizantes de sua própria morte. Para conduzir o ritual, um necromante pega uma pequena ficha pessoal de um alvo. Pode ser uma amostra de fluido corporal, um fio de cabelo ou mesmo um bem usado. O celebrante deve cavar uma cova com pelo menos dois metros de profundidade e não menos que um metro de largura. Ele pode usar meios sobrenaturais para ajudá-la, como Potência ou Metamorfose, mas o necromante deve fazer o trabalho diretamente e não com qualquer outra ajuda. Quando ela termina de enterrar a ficha, o ritual começa a fazer efeito.

O alvo sofre visões intermitentes e aterrorizantes de sua própria morte por um período de uma semana. Cada vez que um alvo é submetido a uma visão, ele deve testar sua Coragem (dificuldade 7). Se ele falhar, ele não pode fazer nada além de se encolher de terror até que a visão passe.

Mão da Glória

A Mão da Glória é uma vela criada com um propósito especial. Quando a Mão está acesa a cinquenta passos de qualquer casa, todos os residentes mortais nela cairão em um sono profundo (ou permanecerão adormecidos e incapazes de ser despertados).

Para criar uma mão, um necromante deve mumificar a mão esquerda de um criminoso enforcado em um jarro de barro com salitre e grãos de pimenta. Depois de duas semanas, ela cobre a mão com cera feita de sebo extraído da gordura de um condenado. Cada dedo (incluindo o polegar) pode ser iluminado uma vez. A Mão da Glória permanece em vigor enquanto a vela estiver acesa. Somente sangue ou leite extinguirão a vela, todos os outros meios para apagar as chamas falharão.

Se algum residente da casa permanecer acordado depois que a vela for acesa, a Mão curvará um dedo para baixo para cada residente sem dormir. Se o jogador errar em seu teste, todos os dedos permanecerão eretos, mas os efeitos sonolentos não ocorrerão.

Olhos de Strix

Ao implantar um olho encantado do cadáver de uma alma inquieta em sua própria órbita ocular, o necromante pode ganhar permanentemente a habilidade Visão da Morte. O ritual é complexo e leva uma noite inteira para ser executado. À meia-noite, o celebrante corta seu próprio olho e o olho do cadáver. Ela então coloca o olho do cadáver em sua própria órbita ocular e coloca o olho no cadáver. A cura vampírica ocorre instantaneamente, selando o olho do homem morto em sua órbita. O olho em si não cura, no entanto. Ele permanece imóvel e podre no rosto do necromante, fazendo com que sua aparência diminua em 1 quando o olho é visível. Mesmo um olho recém-colhido ficará embaçado e se decomporá em questão de horas. Isso aumenta a dificuldade dos testes de Percepção envolvendo a visão mundana em 1. Como o olho não é mais uma janela adequada para a alma do necromante, no entanto, o Olho de Bruxa aumenta a dificuldade de todas as Disciplinas que requerem contato visual em 1.

O Olho de Strix também pode complicar a vida de um vampiro em um nível sobrenatural. Qualquer fantasma cujo corpo está sendo profanado pelo ritual sabe imediatamente e provavelmente ficará descontente com as ações do necromante. Mesmo se o necromante completar o ritual com sucesso, o fantasma mantém uma conexão sobrenatural com o Olho de Strix, fazendo com que todos os testes mágicos que ele faça contra o necromante sejam feitos com dificuldade -1.

Nível 3
Ruídos dos Mortos

Este ritual sela qualquer espaço contra tentativas de espionagem por meios sobrenaturais ou mundanos. O necromante desenha uma linha contínua de cinzas no chão. Contanto que a linha permaneça ininterrupta, ninguém fora da linha pode ouvir qualquer coisa acontecendo lá dentro. A única coisa que um aspirante a bisbilhoteiro ouve são ecos fracos do Mundo Inferior, conforme descrito em Chamar aos Mortos Famintos. Se um ouvinte usa meios sobrenaturais como Auspícios, ele pode fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) contra os sucessos obtidos pelo celebrante. Se ele falhar neste teste, ele ficará surdo pelo resto da noite.

Escudo da Tempestade

Um necromante pode usar o Escudo de Tempestade como uma defesa de emergência contra fantasmas hostis. Para aumentar o Escudo da Tempestade, um necromante deve passar um turno realizando uma dança ritual (Destreza + Performance na dificuldade 6, ou dificuldade 7 em combate). No próximo turno, o celebrante morde seus lábios (levando um nível de dano por contusão e gastando um ponto de sangue) e cospe no chão em um círculo. O jogador então faz seu ritual rolar. Se ela for bem-sucedida, nenhum fantasma poderá entrar no círculo e a dificuldade para todos os fantasmas atingirem qualquer criatura dentro do círculo usando sua magia aumenta em 2. O ritual dura quinze minutos ou até que o círculo seja quebrado.

Beber as Águas do Styx

O necromante cerra a metade superior de um crânio humano exumado. O osso em forma de taça é então reforçado com argila e transformado em uma tigela. Se um mortal do comer qualquer coisa desta tigela, quaisquer promessas que ele fizer durante este tempo serão cumpridas pelo Espectro que o atormentará se ele falhar em mantê-las. Além disso, o tempo de roubar uma cova, cerrar, transformar em uma tigela dura até 4 horas. O objeto pode ser reutilizado até ser destruído.

Nível 4
Toque Cadavérico

Ao cantar por três horas e derreter um boneco de cera com a forma do alvo, o necromante transforma um mortal em um escárnio cadavérico de si mesmo. Conforme o boneco perde o restante de sua forma, o mortal se torna frio e pegajoso. Seu pulso se torna fraco e fibroso, sua pele se torna pálida e calcária. Para todos os intentos e propósitos, ele se torna um acéfalo, com a capacidade racional de um zumbi. Não é preciso dizer que isso pode ter alguns efeitos adversos em situações sociais (+ 2 na dificuldade de todas os testes Sociais). Os efeitos do ritual terminam apenas se a cera for re-solidificada. Se a cera evaporar, a magia é quebrada.

Espiar o Sudário

Este ritual dura uma hora e encanta um punhado de cravagem, mofo de fungos que agem como um catalisador para a segunda visão. Ao comer uma pitada do bolor, o indivíduo ganha os benefícios de Visão Além da Mortalha para um número de horas igual à pontuação de Vigor do necromante. Três doses da cravagem encantada são criadas para cada sucesso no teste. Cravagem é normalmente venenosa em algum grau, o ritual remove suas propriedades tóxicas. No entanto, uma falha crítica torna a cravagem altamente tóxica e instantaneamente, causa oito dados de dano letal em qualquer sujeito que a ingerir, incluindo vampiros.

Criar as Águas do Esquecimento

O necromante deve ter algum objeto simbólico ou físico da Aparição que deseja ferir. O objeto deve ser destruído por um caldeirão de água fervente, moldada pelo necromante com pó de ossos e carvão. Depois disto, ele periódicamente mexe na água até dissolver o objeto. Quando conjurar a aparição que era portadora de tal, esta terá perdido toda sua memória e identidade, tornando-se completamente suscetível às sugestões do necromante. Óbviamente este ritual não deve ser utilizado se o necromante possui perguntas para a Aparição.

A ausência de memória mantém-se por uma noite para cada sucesso rolado. Esta não poderá utilizar qualquer um de seus poderes para atacar o necromante e sua Força de Vontade reduzirá em uma quantidade de pontos equivalentes aos sucessos rolados, temporáriamente.

Nível 5
Adentrar no Submundo

Este ritual permite que um necromante projete sua alma de seu corpo e efetivamente exista como um fantasma durante o ritual.

Adentrar no Submundo requer que o vampiro se vista com trajes funerários e se cerque com bens mortuários. Ela se deita e medita desde o anoitecer

até a meia-noite. Depois da meia-noite, ela é libertada de seu corpo. Ele pode vagar pelo Submundo e interagir com os objetos e criaturas como se fosse um fantasma por um número de horas igual ao seu sucesso em seu teste ritual. Quando o ritual termina, ela retorna imediatamente ao seu corpo. Adentrar no Submundo não pode ser usado para recuperar objetos do Submundo.

Traje de Hades

Semelhante à Dominação 5, este poder faz com que o necromante habite o corpo de um falecido. O falecido deve estar morto há pelo menos uma hora. O necromante deve utilizar as roupas do falecido e simbólicamente "respirar" na boca do falecido. Se o falecido morreu nú, então o necromante também deve estar nú.

Então, o necromante gasta dois pontos de sangue e adentra ao corpo. Enquanto estiver ali, ele tem acesso às memórias do morto, embora apenas as mais recentes possam ser acessíveis de forma clara. Memórias distantes podem parecer borradas. As habilidades e atributos do morto também podem ser utilizados, mas não acumulados com os do Capadócios.

Trono de Hades

O necromante deve retirar o fêmur e a tíbia, abaixando a dificuldade para utilizar Linhas de necromancia em um. Ele enrola o osso em roupas e o deixa envolto em madeira ou metal, de forma com que el seja capaz de suportar o peso. Então, ele constrói a cadeira. Cada uma das "pernas" da cadeira serão feitas poe este objeto. Qualquer um que sentar na cadeira perderá o desejo de fazer qualquer coisa, a não ser ficar sentado ali. Os personagens só desejarão sair para saciar suas vontades mais básicas.

Assim que a vítima sentar na cadeira, o necromante rola Inteligência + Ocultismo contra sua força de vontade. Se falhar, a vítima não sentará. Mas se a vítima cair no ritual, ela fará de tudo para se manter ali. O necromante pode gastar mais tempo se desejar para criar outro móvel além da cadeira, recriando os mesmos efeitos. Apoiar-se numa mesa, por exemplo, trariam os efeito de cansaço da mesma maneira.

Recuperar Relíquias do Submundo

Este ritual complexo e demorado permite que um necromante recupere relíquias do Submundo. O ritual requer que o necromante cante por seis horas enquanto queima uma réplica da relíquia (que não precisa ser bem trabalhada ou convincente). Na conclusão do ritual, a relíquia aparecerá nas cinzas da réplica. Para invocar uma relíquia, o celebrante deve tê-la visto antes. Este ritual não pode ser usado para recuperar objetos que não sejam relíquias no Mundo Inferior, como as Lâminas Ceifadoras de Almas dos Reis Fantasmas.

É improvável que uma relíquia útil possa ser retirada sem que ninguém perceba, entretanto relíquias são mercadorias preciosas e zelosamente guardadas no Mundo Inferior, e os fantasmas têm uma maneira fantástica de rastrear necromantes intrometidos que saqueiam seus tesouros. Objetos retirados do Submundo permanecerão no mundo dos vivos durante um ano completo, então retornam às terras sem sol. Um necromante só pode convocar uma relíquia específica uma vez a cada cem anos.

CAPÍTULO VI
ORDEM E CAOS

"Se ninguém puder ver que quebraste as regras, qual o problema? Ou melhor, se todos estiverem de acordo... Quem irá culpá-los?"

- **Luccio, i'l Diotta**

O vampiro é um jogo de contar histórias. Especificamente, é um jogo de narrativa de terror. Horror é entre o conhecido e o desconhecido, e as regras de Vampiro ajudam você a caminhar nessa linha. Entretanto, as regras oferecem um senso de organização, justiça e consistência ao mundo do jogo. As regras definem fatos sobre a forma como o Mundo das Trevas funciona, e isso permite aos jogadores certas expectativas durante o jogo. Por outro lado, os dados oferecem aleatoriedade. Sempre que você rola os dados, aumenta a tensão. O que seus personagens fazem pode ou não ter sucesso. A falha está à distância de um rolar de dados.

Neste capítulo, abordamos os princípios básicos do Sistema de Narrativa para a **Era Clássica V20**. Se você estiver familiarizado com o **Idade das Trevas** ou **Máscara V20**, as regras podem ser familiares. No entanto, existem algumas diferenças sutis, para ajudar a enfatizar as necessidades do ambiente e dos jogadores.

O Que Você Vai Precisar?

O sistema de Vampiro usa dados de 10 faces. Você pode comprá-los na maioria das lojas de jogos ou comprá-los online. Você também pode usar qualquer número de smartphones ou aplicativos da web para emular dados. O narrador deve ter um punhado de dados. Os jogadores com personagens iniciais devem ter cerca de dez dados.

Você joga dados quando as ações significam algo importante para a história. Se o sucesso ou o fracasso não importa no seguimento da história, você não precisa de dados. Mas se questionar o sucesso criaria tensão ou entusiasmo, é aí que os dados importam. Se o fracasso prejudicaria sua história, considere o valor de uma jogada de dados. Os pontos fortes e fracos do seu personagem irão determinar quantos dados você vai jogar.

Ações

Ao longo da história, sempre que seu personagem faz algo que vale a pena rolar os dados e você traz essa tensão à tona, é uma ação. Exemplos de ações incluem pular por uma janela, duelar no telhado de um palácio e descobrir um pedaço codificado da tradição Nodista na legislação romana. A maioria das ações leva um único turno para ser concluída.

Lembre-se de que as ações exigem rolagens. Embora muitas conversas e interações básicas de personagens possam não ser consideradas ações, se as dificuldades forem altas, deixe a interação em jogo influenciar os dados e deixe os dados influenciarem as interações. Uma ação deve sempre complementar a história, não diminuí-la. Qualquer pausa para rolar os dados é um suspiro em potencial no fluxo da história. Para realizar uma ação, simplesmente diga ao narrador o que você deseja que seu personagem realize. Ele irá julgar o lançamento de dados e os termos relevantes. Você joga os dados e procura os dados que tiveram sucesso. Se a ação tiver um único teste e exigir apenas

um único sucesso, é considerada uma ação simples. Ações que requerem vários testes e sucessos múltiplos são chamadas de ações estendidas.

Ações Reflexivas

A maioria das ações requer um momento de tempo e concentração. Seu personagem faz algo ativamente. No entanto, às vezes você fará testes para coisas que não levam tempo ou consideração, geralmente porque são respostas instantâneas para outras ações. Essas ações são chamadas de ações reflexivas, e você as executa sempre que surge a situação, enquanto ainda permite que seu personagem execute sua ação normal no turno.

Por exemplo, se seu personagem for vítima da Disciplina de Presença, ele pode reflexivamente gastar um ponto de Força de Vontade e você pode testar sua Força de Vontade para resistir aos efeitos. Ele poderia então puxar uma adaga e ameaçar seu agressor como uma ação separada no mesmo turno. Para a maioria das ações reflexivas, seu personagem simplesmente precisa estar consciente e atento. No entanto, diferentes fatores podem causar ações reflexivas e cada um pode ter diferentes restrições e requisitos.

Regra de Ouro

Ao jogar Vampiro, você não está aqui pelas regras, as regras estão aqui para você. O mais importante é que você esteja se divertindo. A história fica em segundo lugar. As regras precisam promover a diversão e a história, ou elas não estão fazendo seu trabalho. Se você sentir que uma regra precisa de ajustes, esclarecimentos, consertos ou substituição, faça-o. Não há problema nenhum em ajustar as regras às situações da mesa e o recomendável é que nesses casos você narrador converse com seus jogadores e no caso de você ser um jogador, sugira ao seu narrador a mudança da regra em questão. Embora tenhamos anos de experiência abrangendo centenas de crônicas de Vampiro, não estamos sentados em suas mesas e não podemos dizer a você o que é melhor para as necessidades de sua história. Lembre-se sempre de trazer a diversão em primeiro lugar.

Características

Ao criar seu personagem Vampiro, você determina seu conceito, sua história e sua personalidade. Você usa características de jogo para definir suas capacidades e limitações específicas. Essas características usam classificações de "pontos", geralmente entre 0 e 5. Alguns indivíduos proeminentes podem ter mais de cinco pontos em seus traços. Por exemplo, Cainitas da Sétima Geração ou inferior geralmente têm classificações de características sobrenaturais. Como base de comparação, estas são as classificações de pontos padrão:

Pontuação	Descrição
X	Terrível, Vergonhoso
•	Inadequado, Ruim
• •	Medíocre, Competente
• • •	Bom, Praticante
• • • •	Profissional, Superior
• • • • •	Mestre, Excepcional
• • • • • •	Lendário, Milagroso
• • • • • • •	Sobrehumano, Mítico

Paradas de Dados

Quando você rola os dados, acrescente um dado para cada ponto que seu personagem possui nas características relevantes. Normalmente, você jogará duas características, um Atributo e uma Habilidade. Por exemplo, se o Narrador lhe disser para rolar Inteligência + Ocultismo, e você tiver Inteligência • • e Ocultismo • • •, você rolará cinco dados. Esses dados são chamados de sua "Paradas de Dados" para aquela única ação.

Paradas de dados podem mudar de ação para ação, já que o narrador pode modificar os componentes da jogada ou modificar a parada de dados para refletir desafios e vantagens no ambiente. Geralmente, mais dados oferecem uma melhor chance de sucesso ou o potencial para um desempenho avassalador.

Nem todos os dados usam combinações de Atributo + Habilidade. Às vezes você vai rolar Força de Vontade, sua avaliação de Filosofia ou outras paradas de dados. Como narrador, escolha as combinações de Atributo + Habilidade que você achar mais adequadas para as ações em questão. Fornecemos exemplos, mas pense fora da caixa e varie as coisas para atender às necessidades imediatas da história.

Ações Múltiplas

Às vezes, você vai querer que seu personagem execute várias ações em um único turno. Por exemplo, se seu personagem está tentando ouvir uma conversa em um banho público enquanto passa simultaneamente despercebido pelos banhistas, isso pode ser duas ações.

Se você deseja realizar várias ações em um turno, deve decidir antes de realizar a primeira ação. A primeira ação é realizada com dificuldade +1 e -1 dado. Cada ação adicional recebe +1 de dificuldade cumulativa e -1 dado. Você não pode realizar uma ação como parte de uma ação múltipla se a dificuldade for aumentada para 10 ou mais. Além disso, apenas uma ação por turno pode ser uma ação de ataque.

Pátroclo enfrenta dois centuriões em sua fuga do palácio. Ele deseja empurrá-los e quebrar a porta, mas também quer evitar suas lanças. Naturalmente, ele está realizando três ações.

Primeiro, ele quer evitar suas lanças. Portanto, sua ação de Destreza + Atletismo é realizada com -1 dado e +1 de dificuldade. Em segundo lugar, ele quer passar pelos guardas. Essa é uma ação de Força + Briga, realizada com -2 dados, +2 de dificuldade. Por último, seu esforço para quebrar a porta será um feito de Força + Vigor, obtido com -3 dados, +3 de dificuldade.

O resto dos jogadores na mesa optam por realizar ações individuais, enquanto o jogador de Johan joga seus dados para dar sorte.

O narrador é o árbitro final em ações múltiplas. Se uma série de ações não for lógica no escopo da narrativa, ele pode determinar que não podem ser realizadas como parte de uma ação múltipla. Como sugestão, existe a possibilidade de modificar a regra de ações múltiplas e ao invés de o personagem sofrer penalidades no mesmo turno, ele sofrerá no próximo, até o limite da dificuldade 10.

Dificuldades

Ao rolar os dados, a dificuldade determina quais números você está procurando nesses dados. A dificuldade é geralmente entre 4 e 8, mas pode variar entre 2 e 9, dependendo das circunstâncias. Apenas as ações mais raras e absurdas devem ter uma dificuldade de 10. Qualquer dificuldade de 2-4 deve ser pesada por seu valor, uma vez que o sucesso é quase garantido. Se o narrador não fornecer uma dificuldade, assuma a dificuldade padrão de 6.

Cada dado que rolar um resultado que atinge ou excede a dificuldade definida é um sucesso. Enquanto você normalmente só precisa de um único sucesso para ter sucesso na maioria das ações, sucessos adicionais significam que seu personagem

tem um desempenho melhor e geralmente terá um efeito maior. Obter três sucessos significa que seu personagem foi completamente bem-sucedido na tarefa desejada. Use as diretrizes abaixo para criar dificuldades e refletir sucessos.

Existem casos em que o narrador pode pedir uma quantidade de sucessos para a realização de ações. É possível ver isto em Ações Extendidas.

Falhas

Se você não obtiver sucesso no teste, a ação é um fracasso. A espada erra o alvo. O espião se recusa a revelar seus segredos. Os resultados não são inerentemente catastróficos (como em uma falha crítica), mas a ação não ocorre conforme o esperado. Uma falha é definida quando você não possui nenhum sucesso na rolagem.

Cônsul, o Nosferatu corria em praça pública até o rio que cruza a cidade. Todas as pessoas, horrorizadas com sua aparência o viram, mas em fuga, ele precisa manter sua corrida. Ele notou que a ponte está muito distante e deseja fazer um salto de um lado para o outro do rio. O rio possui 3 metros de largura, portanto a dificuldade do teste é 8

Para realizar o salto, Cônsul precisará rolar Força + Esportes. Cônsul rolará 8 dados, pois possui 4 em Força e 4 em Esportes. Cônsul obteve 0 sucessos [4,3,5,6,6,3,4,2], pois não houve nenhum dado que atingiu o valor 8 na rolagem. Logo, Cônsul falha no teste e cai no rio.

Falhas Críticas

A má sorte surge apesar de qualquer grau de talento ou habilidade. Qualquer dado que der 1 reflete má sorte e cancela um único sucesso. Portanto, se você rolar cinco sucessos, mas dois dados resultarem em 1, o lance só terá três sucessos.

Pior ainda, se o teste não obtiver sucesso e qualquer um dos dados der 1, a ação é considerada uma "falha crítica". Uma falha crítica é muito pior do que uma falha normal. Não apenas a ação falha, mas algo terrível acontece no calor do momento. O narrador determina este evento, e deve pertencer diretamente ao contexto da ação. Em um interrogatório mal sucedido, por exemplo, o interrogador pode deixar escapar a verdadeira identidade de seu empregador.

Falhas críticas devem ser casualidades e ganchos interessantes para a história. Eles raramente devem refletir uma lesão direta contra o personagem, embora falhas críticas em combate possam causar este tipo de acontecimento. Sempre favoreça o revés estranho e infeliz em oposição à vitimização de um personagem. Uma boa falha crítica deve servir de alimento para histórias inteiras que virão.

Dez e Especializações

Um personagem com quatro ou mais pontos em um Atributo ou Habilidade pode escolher uma especialidade. Ou, se você utilizou a sugestão descrita no capítulo de Habilidades para as Especializações, ele poderá tê-las antes, a partir de um custo.

Especializações são um refinamento das características. Por exemplo, um personagem com cinco pontos de Força pode escolher "levantamento" como especialidade, ou um personagem com quatro pontos de Arquearia pode escolher "arcos longos" como especialidade. Sempre que uma especialidade se aplica a uma rolagem, quaisquer dados que resultem em dezenas contam como dois sucessos, em vez de um.

Portanto, com nosso especialista em levantamento acima, se ele rolar 2, 3, 8, 10, 10 em um teste de dificuldade 8, ele normalmente terá três sucessos. Mas se o teste fosse levantado, ele teria cinco sucessos.

Dificuldades

3 Trivial, provavelmente não vale a pena rolar
4 Fácil (seguir um rastro exposto)
5 Acessível (convencer algum simpatizante)
6 Comum (maioria das ações)
7 Desafiador (encontrar algo rápidamente)
8 Difícil (convencer um inimigo)
9 Extremamente difícil (malabarismo com armas)

Margem de Sucessos

1 successo Ruim: você consegue o que deseja, mas com um custo, potenciais consequências e imperfeições
2 successos Moderado: você consegue o que deseja, mas com um custo, consequência ou imperfeição
3 successos Completo: você consegue o que deseja
4 successos Excepcional: você consegue o que deseja, além das expectativas
5 successos Fenomenal: você faz o que deseja com perfeição, um movimento único e muito além das expectativas

Sucessos Automático

Conforme declarado, às vezes os dados podem atrapalhar a ação. O fracasso não é provável ou não afetará a história. Nestes casos, o Narrador deve considerar sucessos automáticos. Um sucesso automático não é obtido, o jogador procede como se tivesse obtido um único sucesso. Como sugestão, considere o sucesso automático sempre que a parada de dados atingir ou exceder a dificuldade alvo.

Sucessos automáticos não devem ser usados quando personagens importantes estão contestando uns aos outros ou há uma lesão em jogo, como em uma cena de luta. Da mesma forma, sempre role quando as classificações de Filosofia estiverem envolvidas, eles nunca devem ser automaticamente bem-sucedidos. No entanto, sucessos automáticos não são necessários. Se o jogador deseja fazer o teste de qualquer maneira na esperança de obter um maior sucesso, ele pode. Uma outra forma de garantir o sucesso em uma ação é gastar um ponto de Força de Vontade antes de realizar uma ação (Capítulo 7), o que garante um sucesso no teste. Este sucesso não pode ser cancelado por um 1.

Tentativas Extras

Muitas vezes, uma ação falha não é o fim do mundo e o personagem pode razoavelmente tentar novamente. No entanto, a frustração e a complexidade tornam as tentativas repetidas mais difíceis. Cada tentativa sucessiva aumenta a dificuldade da ação em 1. Se isso aumentar a dificuldade para 10, a ação é muito difícil para o personagem e ele não pode tentar.

Como o narrador, considere as ramificações da história de tentativas repetidas. O tempo é essencial? O fracasso terá um custo? Se a ação não tinha apostas para o fracasso, por que precisou de um teste em primeiro lugar?

Complicações

As regras básicas de dados acima irão conduzi-lo através da maioria das ações. No entanto, esses ajustes e permutações opcionais podem adicionar complexidade ao seu jogo. Essas são ferramentas para melhoras sua narrativa e execução de suas histórias. No capítulo seguinte, fornecemos várias regras específicas para cada situação.

Ações Estendidas

Às vezes, as ações não caem no âmbito de ações simples. Algumas ações levam tempo e apresentam complexidade que vai além de um único teste. Estas são chamadas de ações estendidas. Em uma ação estendida, você rola sua parada de dados várias vezes, com cada jogada refletindo um intervalo de tempo definido em uma tentativa de acumular um número alvo de sucessos.

Por exemplo, se seu personagem tentar influenciar a opinião pública sobre uma votação dentro do senado, você pode fazer um teste de Manipulação + Lábia ou Expressão, exigindo 10 sucessos totais. As rolagens representam semanas passadas, durante as quais seu personagem semeia rumores e semeia discordância contra o senado. Ao realizar uma ação prolongada, você geralmente recebe quantos turnos forem necessários, a menos que fatores atenuantes limitem a quantidade de tempo permitido. No entanto, uma falha crítica durante uma ação prolongada significa que você tem que começar de novo ou possivelmente não pode prosseguir como planejado.

Como narrador, determine o intervalo de tempo necessário para uma ação prolongada, bem como sua parada de dados, dificuldade e sucessos necessários. Determine o intervalo pelo mínimo de tempo em que o personagem poderia terminar a ação de forma realista, em circunstâncias perfeitas. Os sucessos mais exigidos refletem ações mais complicadas. A maioria das atividades razoáveis não deve exigir mais do que 15 a 20 sucessos, apenas os esforços mais épicos devem ir além disso.

Ações resistidas

Se dois personagens trabalharem um contra o outro, uma ação simples com uma dificuldade pode não ser suficiente. Esses casos exigem ações resistidas. Em uma ação resistida, ambos os jogadores lançam suas paradas de dados. Suas dificuldades são determinadas pelas paradas de dados ou características dos outros, até um limite de dificuldade 9. Quem consegue o maior número de sucessos. No entanto, o número de sucessos em que o vencedor excede seu oponente determina o grau de sucesso da ação. Portanto, se você obtiver cinco sucessos e seu oponente dois, sua ação será bem-sucedida como se você tivesse obtido três sucessos. Em caso de empate, nenhum dos personagens é bem-sucedido.

As ações podem ser resistidas e estendidas. Nestes casos, ambos os jogadores fazem jogadas repetidas até atingir o número alvo de sucessos.

Trabalho em Equipe

Às vezes, os personagens trabalham juntos para os mesmos fins. Esses esforços são chamados de

ações de trabalho em equipe. Ao fazer uma ação de trabalho em equipe, determine um personagem para atuar como o principal. Todos os outros jogadores fazem suas rolagens primeiro. Seus sucessos adicionam dados à parada de dados do escolhido como principal.

Algumas rolagens podem não compartilhar as mesmas paradas de dados. Por exemplo, se um personagem atua como uma distração enquanto outro se esgueira por um corredor lotado e furta um patrício, o jogador do personagem que distrai pode rolar Carisma + Expressão, enquanto o jogador do personagem que foge pode rolar Destreza + Manha.

Nestes casos, o Narrador pode determinar um limite para o número de personagens que podem ajudar na ação. Para cada personagem que excede esse número, todos os jogadores devem rolar na dificuldade +1 cumulativa.

Usando o Sistema de Narrativa

Conforme declarado, essas ferramentas são apenas isso. Misture-os e combine-os para atender às necessidades de sua história e aos interesses dos jogadores. Se os jogadores desejam manter os dados em um nível mínimo e preferem retratar seus personagens, evite ações prolongadas. Se você acha que não convém à história que certos personagens do narrador tenham uma chance de superar os personagens dos jogadores, não use ações resistidas.

Tempo

O sistema de narrativa divide o tempo de algumas maneiras diferentes, principalmente com o propósito de determinar por quanto tempo um efeito termina. Fora dos turnos de combate, esses tempos são todos muito abstratos e se resumem ao enquadramento narrativo e à relevância da história.

Turno - O tempo que leva para realizar uma ação simples. Isso é entre três segundos e três minutos, dependendo do ritmo da cena.

Cena - uma cena é uma unidade dramática da história. É um evento, em um lugar, em um momento. Normalmente, quando a localização ou os personagens mudam significativamente, a cena muda. Uma cena é dividida em quantas voltas forem necessárias.

Capítulo - Um capítulo é uma maneira sofisticada de se referir a uma sessão típica de jogo. Um capítulo é uma série de cenas, que se unem para contar parte de uma história abrangente.

História - uma história é um conto completo com um arco que progride e termina ao longo de um ou mais capítulos.

Crônica - uma crônica é uma série de histórias, apresentando principalmente os mesmos personagens, enredo abrangente ou temas. Uma crônica pode ser a história de uma cidade, de uma dinastia ou qualquer outra série extensa de histórias contadas em muitas sessões de jogo.

Tempo de Inatividade - o tempo de inatividade acontece "fora da câmera" e é descrito em linhas gerais, em vez de receber tempo de reprodução detalhado. O tempo de inatividade normalmente acontece entre cenas, capítulos e histórias. O tempo de inatividade é uma ferramenta para encobrir os aspectos tediosos de uma história, refletindo os tipos de períodos que seriam ignorados com um marcador de tempo em um livro ou programa de televisão. O tempo de inatividade termina no momento em que algo dramático ou importante começa.

Exemplos

Chrystian, o narrador, reuniu seus de seus amigos para um jogo de **V20 Era Clássica**. O jogo se passa em Roma, Império Romano, em 100 a.C. Os jogadores Filipe, Raphael, Fabrício, Abílio, Ale Zabeu, Higor e Celly são recém abraçados no jogo.

Filipe é Lucca di Bianco, um Toreador renomado por sua cozinha. Raphael é Demétrio, um erudito Brujah. Fabrício é Quinto Fabiano, um Capadóccio. Higor é Perséfone, uma Ravnos. Ale é Perninha, um Nosferatu, Celly é Ambrosia, uma Malkaviana. Por fim, Abílio é um Assamita chamado Yesh.

Nesta mesma noite, o Senescal convocou todos os participantes do desafio que ele propusera no Elísio. Todos os participantes deveriam ter menos de setenta anos de idade e não poderiam contar com a ajuda de seus senhores, pois a primeira fase do desafio aplicado seria capturar um de três carniçais bem treinados que estariam espalhados pela cidade. Aquele que obtivesse sucesso, passaria para a segunda fase e concorreria ao cargo de Flagelo. Todos esperam de forma tensa a liberação do Senescal, para buscarem os carniçais como leões caçam suas presas.

Demétrio e Ambrosia propuseram a Perninha e Perséfone que os ajudariam desde que pudessem contar com a aliança de ambos enquanto estivessem como flagelo.

De outro lado, no mesmo Elísio, Lucca di Bianco não participaria do desafio, uma vez que seu senhor é Harpia e por ser membro dos Toreadores, considerou o cargo de Flagelo "baixo demais" para a posição de seu clã. Portanto, ofereceu uma proposta de ajuda a Quinto Fabiano, que estava atentamente prestando atenção em cada um dos membros do Elísio. Enquanto Fabiano atentamente observava aos outros participantes, Lucca espalhava boatos sobre os carniçais e as regiões em que estava, de forma que pudesse causar confusão na busca dos outros membros.

Quinto Fabiano tinha certo tempo enquanto observava cada um dos membros, portanto realizou uma rolagem de Percepção 3 + Prontidão 2, dificuldade 7 para gravar o rosto de cada participante. Fabiano obteve três sucessos, sendo 6,7,10,9,2 na rolagem e conseguiu memorizar o rosto dos participantes. Fabiano também concentrou-se com Auspícios 1, Sentidos Aguçados para tentar gravar o aroma dos carniçais enquanto estes estiveram presentes no Elísio, no início da noite. Desta vez, um teste de Inteligência 3 + Prontidão 2 (dificuldade 8 - Auspícios de Fabiano), obtendo quatro sucessos, sendo 2, 6, 9, 8, 7. Quinto Fabiano conseguiu memorizar o aroma de vitae, metal e vinho.

Enquanto observava, Lucca espalhava boatos. Para soar convincente, o Toreador realizou uma rolagem de Manipulação 2 + Lábia 2 (dificuldade 7), obtendo 2, 5, 4, 7,6 - apenas um sucesso. Seus boatos chegaram aos ouvidos dos outros concorrentes, embora alguns deles não tivessem acreditado.

Ambrosia, Perninha, Demétrio e Perséfone ouviam aos boatos e planejavam muito bem o caminho que pegariam para seguir os rastros de um dos carniçais. Portanto, fizeram uma ação em equipe. Perninha foi definido como principal para a ação e cada um dos outros personagens rolou Raciocínio + Manha (dificuldade 6) para definir o melhor caminho. Demétrio obteve 1 sucesso, Ambrosia obteve 0 sucesso e Perséfone obteve 2 sucessos. Naturalmente, Perninha possui Raciocínio 3 + Manha 2, adicionando mais 3 dados na rolagem. Com isto, perninha rolou 8 dados 2,6,6,7,2,3,9 e1. Durante o planejamento, Perninha tirou 4 sucessos, porém teve 1 natural e por conta disto, anulou um de seus sucessos, o deixando apenas com 3. No geral, o grupo conseguiu planejar bem o caminho que perseguiriam.

O Senescal liberou todos os Neófitos para seguirem seus caminhos. Eles teriam três noites para trazerem os carniçais. O grupo de Perninha seguiu para o Distrito Decadente, enquanto a dupla Quinto Fabiano e Lucca seguiram para os Campos Livres.

Enquanto andavam pelas avenidas principais para chegar ao Distrito Decadente, Perninha agachou-se, utilizando Sussurros Selvagens, rolando Manipulação 3 + Empatia com Animais 2 (dificuldade 7) para pedir a um cão das ruas que seguisse o rastro de um dos carniçais, descrevendo as exatas características por ali. Com dois sucessos, Perninha obteve uma quantidade de sucessos suficientes para o cão entender seu pedido.

O grupo de Perninha e Perséfone seguiu diretamente ao cão, até aproximarem-se de um beco escuro e longilíneo, que inteligava ao centro de várias casas.

"Amigos, acredito que chegamos"- sussurrou Perninha apreensivo - "Eu devo ir na frente, fiquem logo atrás."

Enquanto andava cautelosamente, Perninha não conseguiu desviar-se de uma flecha que atingiu exatamente o seu coração, caindo de costas no chão, paralisado.

Perninha declarou sua ação de furtividade, rolando Destreza 3 + Furtividade 1. Perninha obteve 0 sucessos, portanto estava andando e fazendo barulhos. Por conta de seus barulhos, um dos carniçais que estava escondido nas sombras, ao final da rua sem saída moveu-se para disparar uma flecha. Todos os jogadores fizeram testes de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 7) para perceberem a movimentação saindo das sombras.

Ambrosia possuí Raciocínio 2 + Prontidão 2, obtendo 2, 2, 6 e 5. Perséfone possuí apenas Raciocínio 2 obtendo 5 e 3. Demétrio possuí apenas Raciocínio 3, obtendo 6, 8 e 1.

Nenhum dos personagens conseguiu perceber a movimentação do carniçal adversário, que estava nas sombras, fazendo uma divisão de duas ações com Destreza 3 + Furtividade 3 (dificuldade 6) e um disparo com Destreza 2 + Arquearia 3 (dificuldade 9). A dificuldade do teste aumentou em +3 por conta do disparo no coração.No primeiro teste obteve dois sucessos, sendo 2, 7, 4, 1, 8 e 6. No segundo teste, obteve exatos três sucessos com o gasto de um ponto de Força de Vontade, sendo 2, 9, 3, 10 e 6.

O dano aplicado ao Perninha foram de 4 dados de dano letal, obtendo três sucessos. Perninha rolou Vigor 3 (dificuldade 6) para resistir, obtendo apenas um sucesso e ficando paralisado com a flecha em

seu coração.

Seus aliados automáticamente o levantaram, retirando o projétil de seu peito e notaram a ação do carniçal, saindo correndo.
"Você está bem, amigo?" - Perguntou Demétrio.
"Temos que pegá-lo! Ele vai fugir!" - Exclamou Perséfone.
"Eu vou pelos telhados, Ofuscado" - Afirmou Perninha e levantou-se, adentrando na residência ao lado e subindo os telhados.
"Quem de nós é o mais resistente?" - perguntou Demétrio.
"Perséfone?" - respondeu a Malkaviana, em dúvida.

Em segredo, a Malkaviana Ambrosia fez um teste de Percepção 3 + Prontidão 2 (dificuldade 8), obtendo 1 sucesso, ouvindo alguns passos pesados no telhado que não eram de Perinha.

"O telhado! Tem alguém lá em cima!" - Afirmou Ambrosia, fazendo com que os dois olhassem para cima.

Assim que levantaram suas cabeças para observarem, conseguiram apenas vislumbrar um homem jogando um caldeirão de óleo quente em ambos os três. Para que tivessem chance de se esquivar, foi necessário um teste de Raciocínio + Prontidão de cada um, onde apenas Demétrio falhou. Restando apenas uma ação reflexiva a ser feita, Ambrosia optou por esquiva-se, mas Perséfone optou por tentar salvar Demétrio, utilizando sua Rapidez.

Perséfone então utilizou seus dados de Rapidez em sua rolagem. Logo, fez um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8). Já que o dano do óleo quente é Agravado, o narrador optou por permitir que cada sucesso que Perséfone tivesse retiraria um dado de dano tomado. A ação obteve sucesso, embora Demétrio tivesse tomado 2 Agravado enquanto Perséfone absorveu 1 com sua Fortitude, tomando apenas 1 Agravado.

Perninha conseguiu atingir ao telhado em dois turnos. Assim que vislumbrou seu inimigo, correu com sua espada o atingindo e o empurrou para cair do telhado.

Para que fosse rápido o suficiente para atingir o telhado, Perninha teve de rolar Destreza + Esportes (dificuldade 5) e para que fosse capaz de acertar seu alvo, foi necessário um teste de Destreza + Armas Brancas (dificuldade 5), já que estava pelas costas do alvo.

Assim que obteve sucesso, Perninha atravessou com a espada o peito de seu adversário e o empurrou, fazendo o com que caísse de quatro metros de altura de cabeça no chão e virando um corpo completamente quebrado. Então, os quatro neófitos optaram por retornar ao Elísio, pensando que aquele seria o carniçal capturado. Tolos eles, pois mal sabiam que estavam completamente enganados.

Em outra parte da cidade, Lucca di Bianco caminhava calmamente com Quinto Fabiano. Ambos tiveram a ideia de subornar guardas utilizando um saco de moedas que tinham em mãos. Assim que se aproximaram dos guardas, Lucca iniciou uma conversa.
"Noite, senhores! Eu gostaria de pagar pelo serviço de vocês para que capturassem alguém para nós."
"Estamos ouvindo. Nos dê sua proposta." - Disse um dos três guardas.
"É, alguém roubou minha adaga!" - Interrompeu, Quinto Fabiano, a conversa enquanto sentia nervosismo.
"Como é? Alguém roubou sua adaga?" - Disse o guarda enquanto os outros dois desconfiaram da reação brusca de Fabiano.
"Sim, era uma adaga centenária, passada de pai para filho." - Disse Lucca, tentando consertar a situação e logo retirou o saco de sal.
"Guarde isso. Nós vamos investigar o que aconteceu, depois você nos paga." - Disse um dos três.

Assim que aproximou-se para chamar atenção, Lucca fez um teste de Carisma 3 + Expressão 2 (dificuldade 6). Obtendo dois sucessos, ele captou a atenção dos guardas. Embora Quinto tivesse tentado ajudar, seu teste de Manipulação 2 + Lábia 1 (dificuldade 6), falhou e aumentou a desconfiança dos guardas. Lucca, como tentativa de corrigir o erro de seu companheiro, fez seu teste de Carisma 3 + Lábia 2, ativando Presença 1 - Fascínio e reduzindo a dificuldade de 7 para 6 novamente. Lucca obteve dois sucessos no teste de Carisma e Performance e três sucessos no teste de Carisma e Lábia.

Os cinco andaram pela avenida, procurando por possíveis rastros, se aproximando dos Campos Livres. Assim que foram se aproximando, notaram a mudança de ambiente. As casas começavam a parecer mal cuidadas, espaçadas, com mato crescendo entre estas. A rua não era mais de pedra, e sim de barro. As pessoas eram de classe baixa e provavelmente palpérrimas, piores do que os escravos que Roma conquistava.

Enquanto estavam caminhando, num determinado momento os guardas viram um homem, de vestes persas, cor escura e com uma adaga em suas mãos, de pé por cima de um dos carniçais, ainda vivo e rastejando.

"Peguem! É ele! Ele roubou minha adaga!" - Gritou Quinto

Fabiano, assim que notou que aquele era o carniçal que estava procurando.

Os homens partiram para o ataque, cercando aquele que segurava a adaga. Para a surpresa de Quinto Fabiano, o homem da adaga lutou como se fosse uma dança, desviando-se dos ataques e fazendo golpes certeiros. Quando terminou de matar os guardas, Quinto Fabiano e Lucca saíram disparados em uma corrida.

Ao vislumbrarem a queda dos guardas pagos, ambos resolveram correr. Em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 5), afinal estavam correndo pelo meio da rua. Enquanto corria, Lucca utilizou sua Rapidez para ganhar ações extras e correr além do normal, deixando Fabiano para trás.

Ao chegar numa das ruas calmas, pararam para descansar e ver aonde iriam. Então, uma cabeça foi arremessada próximo a eles. Era a cabeça de um dos guardas e o homem persa não estava nada satisfeito com aquilo.

Embora um dos grupos estivessem em Roma, Yesh estava em Alamut estudando para tornar-se Assamita. Portanto ele não fazia ideia de quem eram os personagens citados acima ou o que acontecia em Roma. Seu treinamento era intenso nos últimos cinco anos e Yesh teve de se esforçar o máximo para prosseguir com os rígidos treinos Assamitas.

Em Alamut, estava Yesh, estudando cada um dos pergaminhos Assamitas para que pudesse tornar-se um Vizir. Seu criador, Reshef lhe ensinada Filosofia, lhe ensinava sobre os clãs, conceitos morais e éticos dos Assamitas, a história do clã, conceitos criados por Haqim e conhecimentos básicos das Disciplinas e Ocultismo do clã.

Durante os anos que ficou em Alamut, Reshef ensinava sua cria. Reshef fazia um teste de Inteligência + Filosofia (dificuldade 9) para ensinar sua cria. Cada mês garantia um ponto de xp para que Yesh pudesse disponibilizar em sua ficha.

Yesh acompanhou os rituais Assamitas, fez parte dos treinamentos. Em um deles, os tutores soltavam humanos ou cainitas fracos adversários para correrem pelas montanhas próximas a Alamut enquanto os Assamitas Neófitos tinham que caçá-los. Depois, os treinamentos aumentaram de nível. Os Neófitos tiveram que aprender a capturar seus criadores.

Para encontrar rápidamente seus alvos, Yesh teve de rolar Raciocínio 3 + Investigação 1 (dificuldade 7). Yesh garantiu para si três sucessos, conseguindo passar no teste da captura. Porém, o combate contra um deles foi desastroso o fazendo falhar no desafio.

Cada vez que falhava numa tarefa, Yesh era disciplinado e punido. Yesh era torturado psicológicamente para aguentar os maiores tipos de pressão e controle sobre a Besta. O treinamento Assamita é rigoroso e intenso, não dando muitas chances a quem não consegue resistir.

O jovem Neófito passou pelos testes de troca de Humanidade para Filosofia. Suas Virtudes mudaram para a Filosofia aplicada e Yesh teve seu pensamento moldado a valorizar seus irmãos Assamitas.

Yesh foi ensinado a praticar a Filosofia do Sangue enquanto estve em Alamut. Foi doutrinado a entender que seus únicos companheiros e aliados eram os Assamitas. Aprendeu a utilizar suas Disciplinas e seus conhecimentos ao seu favor até ser liberado de Alamut. O tempo passou, mas Yesh foi consagrado um Assamita. Quando saiu de Alamut, Yesh cavalgou com seu Senhor até Roma, pois lá eles tinham uma missão.

Exemplos de Rolagens

O sistema de regras do Narrador é projetado com flexibilidade em mente e, como resultado, existem cerca de 270 combinações de Atributos e Habilidades. Esse número assustador é apenas o começo - você certamente pode criar mais habilidades se for necessário. Os exemplos de jogadas a seguir têm como objetivo dar uma ideia das possibilidades que podem surgir em um jogo.

• Você esteve em guarda em seu refúgio a noite toda depois que seu rival o ameaçou publicamente, e está quase amanhecendo. Role Vigor + Prontidão (dificuldade 9) para vigiar o dia.

• Você quer provar seu valor no grupo de caça do Príncipe e trazer um par de cães recém-treinados para se exibir. Role Raciocínio + Empatia com Animais (dificuldade 7) para mantê-los sob controle.

• Você encontrou o presente perfeito no bazar que vai chamar a atenção da senhora que você está tentando seduzir. Role Manipulação + Comércio (dificuldade 6) para barganhar o preço para algo que você possa pagar.

• Você sempre foi rápido com uma agulha, mas esta noite você precisa ser capaz de se passar por um membro da nobreza. Teste Destreza + Ofícios (dificuldade 8) para transformar seu vestido antigo

em algo moderno o suficiente para caber nas noites modernas.

• Você homenageia o Príncipe, medindo seu sorriso e tom ao se apresentar, sua sobrevivência depende de quão boa é a primeira impressão que você pode causar aqui esta noite. Role Aparência + Etiqueta (dificuldade 7).

• A carranca no rosto do Xerife nunca é um bom sinal. Role Raciocínio + Empatia (dificuldade 5) para determinar se você é aquele com quem ele está infeliz.

• Você interceptou uma carta que tem certeza de que contém informações que seriam úteis para chantagear seu inimigo. Role Inteligência + Filosofia em Enigmas (dificuldade 7) para quebrar o código em que está escrito.

• Vários moradores morreram e o resto está ficando nervoso, mas ninguém quer falar sobre isso. Role Raciocínio + Sabedoria Popular (dificuldade 6) para decifrar os amuletos e proteções que os aldeões exibiram para determinar o que eles acham que está acontecendo.

• Você conseguiu a atenção deles, agora para convencê-los a fazer o que você quer ou correr o risco de levar uma pancada na cabeça. Teste Força + Intimidação (dificuldade 6).

• Você sabe que eles vão tentar se mover na celebração desta noite. Você apenas não tem certeza de quem é membro da conspiração contra o Príncipe. Faça um teste de Percepção + Investigação (dificuldade 8) para observar os sinais sutis da linguagem corporal que os denunciam.

• Você assumiu a liderança quando a caça de sangue foi convocada para seu senhor, e agora você deve provar que é capaz ou arriscar sua própria posição na cidade. Teste Carisma + Liderança (dificuldade 7) para convencer os outros a segui-lo.

• Entrar na prisão não é um problema, mas desbloquear os ferros de seu companheiro de círculo exigirá a chave pendurada no cinto do guarda. Teste Destreza + Furtividade (dificuldade 8).

• Você não pretendia beber tão profundamente e agora ele parece um pouco pálido. Role Inteligência + Medicina (dificuldade 6) para determinar se sua vítima ainda pode se recuperar.

• Você estudou as várias coisas que acontecem durante a noite desde antes do seu Abraço, mas isso está fora até da sua experiência. Teste Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9) para identificar seus pontos fracos.

• Você praticou para esta apresentação no Elísio por semanas. Teste Destreza + Performance (dificuldade 6) para acertar cada nota perfeitamente.

• Não é o quão rápido você pode andar, mas o quão bom você fica fazendo isso. Role Aparência + Cavalgar (dificuldade 5) para impressionar os outros com sua habilidade em cavalos.

• Você quer provar para o senado que o conjunto de leis que beneficia a plebe é válido? Role Carisma + Expressão (dificuldade 7) para conseguir convencê-los.

• Você não pretendia dar o alarme, mas agora os guardas de um patrício que você irritou estão de pé e procurando por você. Teste Vigor + Furtividade (dificuldade 8) para ficar parado e escondido até que eles desistam e as ruas estejam claras o suficiente para chegar a um lugar seguro.

• Você não pretendia estar nas florestas sem abrigo, mas agora você precisa de abrigo em algum lugar que os caçadores não muito longe de você não descobrirão. Teste Percepção + Sobrevivência (dificuldade 9) para encontrar um lugar adequado para se esconder durante o dia.

• Você viu presenciou a partir das sombras o ritual realizado por uma Strix na calada da noite. Você sabe que o ritual será para prejudicar o Príncipe, mas nunca viu um ritual assim e nem mesmo compreende o que foi feito ali. Role Inteligência + Ritualística (dificuldade 8) para entender o processo do ritual.

• Há uma nova religião surgindo na cidade, aparentemente ela é de origem egípcia e começou a competir com a sua, de origem romana. Você foi ao templo egípcio recentemente construído. Role Inteligência + Religião (dificuldade 7) para descobrir o que dizem os mitos e qual é a religião pregada ali.

CAPÍTULO VII
SISTEMA E DRAMATIZAÇÃO

"A histórias mais importantes são as que nos dão um pingo daquilo que queríamos até escutá-las: Emoções."

- **Emonathe, o Sábio Andarilho**

Este capítulo cobre a mecânica específica, incluindo sistemas dramáticos gerais, combate, lesões e recuperação. Se você criar um sistema de resolução de que goste mais, use-o com certeza, conforme discutido na pág. 306 ("A Regra de Ouro"). Além disso particularmente quando se trata de ações sociais como seduções e diplomacia, os dados nunca devem atrapalhar o RPG, eles devem apenas complementá-lo.

Sistemas Dramáticos

Sistemas dramáticos simplificam o trabalho do narrador ao fornecer regras para uma série de atividades comuns. Qualquer personagem que estiver tentando realizar uma tarefa somará um Atributo com uma Habilidade e rolará aquele número de dados. Cada dado que acertar um resultado maior do que a dificuldade atribuída ao teste conta como um sucesso. Se uma tarefa se enquadrar na especialidade de um personagem (pág. 308), aquele personagem ganha dois sucessos em vez de um para cada "10" que o jogador atinge em seu teste.

A lista de sistemas abaixo não é exaustiva, mas fornece uma base para os eventos. Para testes que envolvem Talentos e Perícias, personagens sem uma Habilidade específica podem usar o Atributo no qual a Habilidade se baseia. Ações baseadas em habilidades têm a dificuldade de seus testes aumentada em um. Ações baseadas em talentos não impõem penalidades. Os testes de conhecimento não podem ser feitos sem a Habilidade relevante.

A maioria desses sistemas envolve realizar uma ou mais ações (pág. 307) em um ou mais turnos. A maioria das rolagens podem ser tentadas novamente se tentativas anteriores não forem bem-sucedidas. Os esforços subsequentes podem sofrer uma penalidade de dificuldade (consulte "Tentativas Extras", p. 309).

Ações Automáticas

Ações automáticas que o personagem execute uma ação, mas não envolvem um teste na maioria das circunstâncias. Os seguintes são feitos automáticos comuns (consulte pág. 309).

Uso de Sangue (Cura, aumento de Atributos, etc.)

Personagens vampiros podem gastar sangue para se curar, concentrando-se por um turno. Ao utilizar o turno específicamente para o gasto de sangue, o personagem obtêm sucesso no efeito desejado. Porém, o personagem pode tentar gastar os pontos de sangue reflexivamente e ainda realizar outras ações durante o turno. A cura reflexiva exige um sucesso para cada ponto de sangue gasto num teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 8). O mesmo teste é feito com dificuldade 6, caso o personagem deseje apenas aumentar um de seus atributos. Falhas significam que o vampiro perde todos os pontos de sangue gastos sem obter nenhum efeito, enquanto uma falha crítica faz com que o vampiro perca um ponto de sangue adicional e um nível de saúde adicional.

Ao optar por aumentar Atributos, ou curar, o jogador deve definir quantos pontos de sangue vai despender para esta tarefa. Cada sucesso permite com que utilize um ponto despendido. No caso de cura, cada sucesso permite com que o personagem cure um ponto de Vitalidade no caso de Letal ou Contusivo. Gastar sangue para utilizar Disciplinas é feito automaticamente. Um personagem pode gastar uma quantidade de vitae igual à sua classificação por turno, conforme ditado por sua Geração (pág. 328).

Exemplo: *Mikhail foi atacado por cães selvagens enquanto lutava com um Nosferatu na floresta, próxima à Bizâncio. Mesmo tendo fugido e ainda estar ferido, Mikhail precisa de uma cura rápida para continuar sua fuga. Mikhail atualmente tem 5 pontos de Vitalidade feridos. Por ser membro da 7ª geração, ele é capaz de gastar 4 pontos de sangue por turno. Mikhail então rolará Vigor 3 + Sobrevivência 2 (dificuldade 8). No teste, Mikhail utilizou Força de Vontade e obteve 3 sucessos naturais. Portanto, somando com a Força de Vontade, Mikhail conseguiu curar 4 pontos de Vitalidade Letais, podendo continuar sua corrida sem penalidades.*

Caiu? Levantou!

Os personagens podem se levantar do chão em um turno sem fazer um teste. Se um personagem deseja se levantar enquanto faz outra coisa no mesmo turno, ele deve realizar uma ação múltipla (consulte "Ações Múltiplas", p. 307) com um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4).

Movimentação

Um personagem anda 7 jardas / metros por turno. Se estiver correndo, um personagem se move a (12 + Destreza) jardas / metros por turno. Se correr totalmente, um personagem se move a (20 + [3 x Destreza]) jardas / metros por turno. Os personagens podem se mover até a metade da velocidade máxima de corrida e, em seguida, atacar ou realizar outra ação.

É possível realizar outra ação enquanto se move, mas cada jarda / metro movido subtrai um da parada de dados da outra ação. Observe que os personagens feridos não podem se mover na velocidade máxima. Observe também que a Rapidez modifica a velocidade de movimento do personagem. Acrescente os modificadores de Rapidez adequados durante os testes de corrida ou os efeitos específicos garantidos pela ativação da Disciplina, como em Rapidez 2.

Exemplo: *Mikhail já se curou, mas está correndo à sua velocidade máxima para fugir dos cães selvagens que agora estão o perseguindo. Por possuir Rapidez 4, o vampiro é capaz de utilizar Corredor Implacável para auxiliar na sua fuga. Por possuir Destreza 3, Mikhail corre 29 metros por turno (20 + [3x Destreza]), mas ativando Rapidez 2, ele correrá 5x o seu nível de Rapidez em metros (20 metros). O Cainita então correrá 49 metros num único turno, podendo fugir com folga dos cães selvagens.*

Sacando Uma Arma

Se o personagem deseja preparar uma arma enquanto faz outra coisa no mesmo turno, o jogador deve reduzir sua parada de dados (ver "Ações múltiplas") e testar Destreza + Armas Brancas ou Arquearia (dificuldade 6) para a tentativa de preparação. Caso o personagem possua a Habilidade Secundária "Saque Rápido", ele pode testá-la evitando a divisão de ações durante o turno. Se houver uma falha, então ele terá de realizar o teste anterior.

Exemplo: *Ryan possui Destreza 3, Armas Brancas 2 e Saque Rápido 3. No mesmo turno em que corre em direção ao adversário, Ryan deseja sacar sua espada. Então, Ryan rolará Destreza 3 + Saque Rápido 3 (dificuldade variável), necessitando ter três sucessos. Se falhar, Ryan terá de jogar Destreza 3 + Armas Brancas 2 aumentando a dificuldade em +1 e perdendo 1 na sua parada de dados.*

Prorrogar Iniciativa

O personagem permite que outro personagem com a próxima iniciativa mais alta aja. Ele ainda pode agir no final do turno. Se todos os personagens (jogador e narrador) cedem durante um turno, ninguém faz nada naquele turno.

Talentos Físicos

Esses sistemas cobrem ações envolvendo os Atributos Físicos. Esses talentos normalmente requerem um teste. Em níveis específicos, Rapidez, Fortitude e Potência podem ser adicionados como dados extras aos Atributos Físicos ao fazer muitos desses testes.

Capacidade de Carga [Força]

Um personagem pode carregar 20 lbs./10 kg por ponto de Força sem penalidade. Ao ultrapassar este total, a dificuldade de cada ação envolvendo habilidades físicas aumenta automaticamente em um devido ao peso. Além disso, cada 20 lbs./10 kg acima do limite reduz pela metade o movimento básico do personagem). Um personagem com peso total igual ao dobro de sua alocação de Força não pode se mover. Este sistema é uma diretriz, então o narrador não deve pedir um cálculo de carga toda vez que seu personagem pegar uma pena.

Viajando

Um carroceiro pode viajar até 40 milhas / 65 km em um dia. Caravanas mercantes viajavam mais devagar em 15-30 milhas / 30-50 km por dia, enquanto mensageiros com uma mudança de cavalos ao longo da rota podiam ir até 60 milhas / 95 km por dia em condições ideais embora montanhas, clima e estradas mal conservadas diminuíssem mesmo o viajante mais experiente.

Escalada [Destreza + Esportes]

A escalada é normalmente um teste estendido de Destreza + Esportes. Para uma escalada média com apoios de mão disponíveis e complicações naturais, seu personagem se move 3 jardas/metros para cada sucesso. O narrador ajusta essa distância com base na dificuldade da escalada (mais fácil: 5 jardas / metros por sucesso, mais difícil: 2 jardas / metros por sucesso).

O número de pontos de apoio e fatores ambientais podem afetar a taxa de deslocamento. Uma escalada curta e difícil pode ter a mesma dificuldade que uma escalada longa e fácil. A ação prolongada dura até que você acumule sucessos suficientes para atingir a altura desejada. Se você falhar em um teste de escalada, seu personagem pode escorregar, ficar preso ou cair. Se o personagem criar garras com Metamorfose, construir garras de osso com o poder de Vicissitude, ou um poder semelhante para ajudá-lo, todas as dificuldades de escalada normalmente reduzidas em dois, se não especificado no efeito da Disciplina.

Condução [Destreza / Raciocínio + Cavalgar]

Um teste de Condução não é necessário para conduzir uma carruagem em circunstâncias normais, assumindo que seu personagem tenha pelo menos um ponto na Habilidade de Cavalgar. O mau tempo, a velocidade do veículo, obstáculos e manobras complexas podem exigir jogadas até para o carroceiro mais competente. Dificuldades específicas baseadas nessas circunstâncias são de responsabilidade do narrador, mas devem aumentar conforme as condições se tornam mais perigosas.

Por exemplo, a dificuldade de rolagens para cavalgar sob chuva forte ou tráfego intenso é aumentada em um, mas ir rápido enquanto tenta perder perseguidores aumenta a dificuldade em três. Uma falha no teste indica problemas, exigindo um teste adicional para evitar bater ou perder o controle dos cavalos ou bois. Personagens que não têm pontos na Habilidade de Cavalgar precisam de um teste para quase todas as mudanças no curso ou procedimento ao controlar um veículo. Em uma falha crítica, o carroceiro pode perder o controle dos animais e do transporte.

Caçar [Vários]

Para cada hora que o vampiro gasta procurando por presas humanas, permita que o jogador faça um teste contra uma dificuldade baseada na área em que o vampiro caça. A combinação de Atributo e Habilidade usada deve corresponder à técnica de caça do personagem. Por exemplo, Aparência + Lábia pode representar um encontro sensual em uma taverna, enquanto Raciocínio + Manha pode ser um jogo mortal de gato e rato.

Área	Dificuldade
Campos Escravos, Distrito dos Leprosos	4
Distrito da Plebe	5
Distrito Comercial, Mercados	6
Áreas Patrulhadas, Distrito dos Patrícios	7
Distrito do Senado, Áreas Altamente Patrulhadas	8

O sucesso neste teste indica que o vampiro capturou sua presa e pode agora ingerir tantos pontos de sangue quanto desejar tirar da vítima (ou, se o narrador preferir, o valor de um único dado de pontos de sangue). A falha indica que uma hora é gasta e infrutífera, enquanto uma falha crítica indica uma complicação, como ser pego por guardas enquanto se alimenta.

Se o personagem captura uma presa, mas atualmente tem menos pontos de sangue em seu corpo do que [7 - Autocontrole ou Instinto], o personagem é considerado com fome e um teste de frenesi (pág. 349) é necessário. O jogador testa Autocontrole para ver se o personagem entra em frenesi, ou Instinto para ver se o personagem pode controlar seu frenesi enquanto se alimenta. Se o jogador falhar, o personagem continua a devorar o mortal até que esteja completamente saciado, a vítima morra ou de alguma forma consiga recuperar o controle.

Os Antecedentes de Fama e Domínio reduzem as dificuldades de jogadas de caça em um por ponto

(para um mínimo de 3), enquanto um Antecedente de Rebanho apropriado adiciona um dado por ponto. Os narradores podem aumentar as dificuldades de caça para vampiros particularmente desumanos, pois eles acham difícil se misturar com a multidão.

Arrombamento [Destreza / Percepção + Manha]

Arrombamento pode abranger desde a entrada em uma casa, destrancando a fechadura de uma porta a até mesmo baús. As rolagens de arrombamento podem variar de 5 (fechaduras padrão) a 9 (Baú do César), dependendo da complexidade. Certas tarefas podem exigir um nível mínimo da Habilidade Manha para que o personagem tenha alguma chance de sucesso. Lembre-se de que a maioria das tarefas de destrancar exigem outras ferramentas. Em uma falha crítica, a tentativa de invasão do personagem dá terrivelmente errado. Estabelecer medidas de segurança é uma ação padrão, mas múltiplos sucessos alcançados no esforço aumentam a qualidade do sistema, aumentando a dificuldade de violá-lo.

Embora as fechaduras ainda estejam passando por um grande desenvolvimento em Roma, existem baús e portas que só abrem após a solução de um enigma como apertar botões, pressionar ou mover placas. Se este for o caso, o personagem deve rolar Inteligência + Filosofia (Enigmas) com a dificuldade desejada pelo narrador para solucionar aquela abertura.

Salto [Força ou Destreza + Esportes para um salto com corrida]

As jogadas de salto são feitas contra uma dificuldade de 3. Cada sucesso em uma jogada de salto lança seu personagem 20 polegadas / 50 cm verticalmente ou 1 jarda / metro horizontalmente. Um personagem normalmente deve compreender mais distância do que a distância que ele é capaz de saltar entre ele e seu destino. Em caso de falha, o jogador pode fazer um teste de Destreza + Esportes (normalmente versus dificuldade 6) para permitir que o personagem se agarre em uma saliência ou outro lugar seguro enquanto cai. Em uma falha crítica, seu personagem pode escorregar no precipício, pular direto em uma parede ou cair para sua perdição. Se o jogador fizer um teste de Percepção + Esportes (dificuldade 6, três sucessos necessários) antes de tentar um salto, ele pode avaliar quantos sucessos são necessários para fazer o salto.

Disciplinas como Rapidez e Potência podem acrescentar como sucessos automáticos durante os saltos ou como dados a mais de acordo com os níveis escolhidos. O narrador deve ser o árbitro final quanto a adicionar ou não.

Elevação / Quebrar [Força]

O gráfico fornece a Força mínima necessária para levantar vários pesos ou quebrar objetos sem um lançamento de dados. Personagens de Força mais baixa podem testar Força de Vontade (dificuldade 9) para afetar pesos maiores do que seus níveis de Força permitem. Cada sucesso avança o personagem em um nível no gráfico. Estes são chamados de Feitos de Força, pois o personagem consegue exceder o limite comum dele para fazer coisas inacreditáveis.

Potência, Rapidez e outras Disciplinas podem auxiliar o personagem a conseguir a Força necessária para atingir ao que ele deseja na tabela, embora assim como em Saltos, o narrador será o árbitro final quanto a isso.

Força	Descrição	Peso (kg)
1	Arremessar uma rocha	20
2	Quebrar uma cadeira de madeira	40
3	Quebrar uma porta de madeira	115
4	Quebrar uma placa de madeira	180
5	Dobrar uma espada	295
6	Arremessar um pônei	360
7	Arremessar um cavalo comum	410
8	Arremessar um cavalo de batalha	465
9	Socar por uma parede simples, de pedra	545
10	Partir uma porta de metal ao meio	680
11	Atravessar um portão reforçado num soco	910
12	Levantar um Rastrilho de tamanho pequeno	1360
13	Arremessar uma carrugem lotada	1815
14	Arremessar um barco	2265
15	Arremessar uma catapulta	2720

Os personagens podem trabalhar juntos para levantar um objeto. Este é um teste de trabalho em equipe para o qual os jogadores individuais jogam separadamente e combinam quaisquer sucessos resultantes. Levantar é tudo ou nada, se você falhar no teste, nada acontece. A critério do narrador, a Força efetiva de seu personagem pode ser aumentada se tudo o que ele quiser fazer for arrastar algo por uma curta distância em vez de pegá-lo. Em uma falha crítica, seu personagem pode se esforçar demais e se machucar.

Abertura / Fechamento [Força]

Abrir uma porta com força bruta exige um teste de Força (dificuldade 6 a 8, dependendo do material da porta). Uma porta interna padrão requer apenas um sucesso para abrir ou fechar com força. Uma porta reforçada leva cinco sucessos. Os personagens podem acumular esses sucessos em uma ação prolongada. Embora o trabalho em equipe seja possível, uma porta ainda pode ser forçada a abrir através das marteladas repetidas de um único indivíduo. Uma falha crítica causa um nível de saúde de dano letal ao ombro do seu personagem. Certas portas (portas de metal e semelhantes) podem exigir um mínimo de Força apenas para fazer uma tentativa.

Perseguição [Destreza + Esportes / Cavalgar]

Geralmente, o cálculo do movimento pode resolver automaticamente a perseguição, se uma parte for claramente mais rápida do que outra, a parte mais rápida irá capturar ou fugir da parte mais lenta eventualmente. No entanto, situações dramáticas podem ocorrer se dois personagens se moverem com velocidade quase igual ou se um personagem perder o outro ou chegar a um lugar seguro antes de pegá-lo. Nestes casos, use o sistema abaixo.

A busca básica é uma ação prolongada. O alvo começa com um número de sucessos extras naturais com base na distância do perseguidor. Isso se divide da seguinte forma: a pé, um sucesso extra para cada 2 jardas / metros à frente dos perseguidores. A cavalo, o personagem consegue um sucesso automático para cada 10 jardas / metros à frente dos perseguidores. O alvo e os perseguidores fazem o teste apropriado (dependendo do tipo de perseguição) em cada turno. Quando o perseguidor acumula mais sucessos totais do que o alvo, ele o alcança e pode realizar outras ações para impedir a perseguição.

Conforme o alvo acumula sucessos, ele ganha distância de seus perseguidores e pode usar essa liderança para perder seus oponentes. Cada sucesso que a presa acumula além do total de atos do perseguidor adiciona um à dificuldade de qualquer teste de Percepção que um perseguidor deve fazer para permanecer na cola do alvo. O narrador pode pedir para o perseguidor para fazer um teste de Percepção a qualquer momento. Se o perseguidor falhar neste teste, ele perde seu alvo, que pode escapar com sucesso. Em uma falha crítica, a perseguição perde sua presa imediatamente, podendo acabar em um beco sem saída ou em uma armadilha.

Cavalgar [Destreza / Raciocínio + Cavalgar]

Não é necessário um teste para cavalgar em condições normais, assumindo que seu personagem tenha pelo menos um ponto na Habilidade de Cavalgar. Dito isso, o mau tempo, o temperamento do cavalo, o ritmo e o terreno podem desafiar os cavaleiros mais competentes. Dificuldades específicas são com o narrador, mas devem aumentar à medida que as condições se tornam mais perigosas. Por exemplo, andar em terreno acidentado adiciona um à dificuldade do teste, mas fazer isso rapidamente aumenta a dificuldade em três. Uma falha no teste indica problemas, exigindo um teste adicional para manter o controle ou evitar a queda. Em uma falha crítica, o personagem pode cair e se machucar.

Seguir [Destreza + Furtividade / Cavalgar]

Seguir alguém exige que seu personagem fique de olho no alvo sem ser notado. A critério do Narrador, ou se o alvo suspeitar que ele está sendo perseguido, o jogador do alvo pode fazer um teste de Percepção + Prontidão sempre que tiver a chance de avistar suas costas. O jogador perseguidor se opõe a isso com um teste de Destreza + Furtividade (ou Destreza + Cavalgar, se estiver a cavalo). A dificuldade para ambos os testes é normalmente 6, mas as condições (multidões, ruas vazias, etc.) podem modificá-la. O alvo deve obter pelo menos um sucesso a mais do que seu perseguidor para localizá-lo. Se o fizer, ele pode agir de acordo. Perseguidores que treinaram juntos podem combinar seus testes separados em um total de sucesso.

Esgueirar-se [Destreza + Furtividade]

Um personagem usa Destreza + Furtividade para resistir aos testes de Percepção + Prontidão de qualquer um capaz de detectar sua passagem (dificuldade 6 para ambos os testes). A menos que os observadores obtenham mais sucessos do que o personagem furti-

vo, ele passa sem ser detectado. Ruído, equipamento não protegido, falta de cobertura ou grandes grupos de observadores podem aumentar a dificuldade de Furtividade. Patrulhas de guardas ou pontos de vantagem superiores podem adicionar dados aos testes de Percepção + Prontidão. Em uma falha crítica, o personagem realiza algum ato que compromete sua furtividade.

Observe que os vampiros que usam a Disciplina de Ofuscação podem não ter que fazer testes.

Natação [Vigor + Esportes]

A natação requer um ponto de Esportes, e a natação de longa distância ou longa duração requer jogadas de natação bem-sucedidas versus uma dificuldade determinada pelas condições da água. O primeiro teste é necessário somente após a primeira hora de atividade contínua, e apenas um sucesso é necessário. Se um teste falhar, o personagem perde terreno talvez puxado para fora do curso por uma corrente. Se uma rolagem falhar, ele começa a afundar ou pode até ser atingida por um navio imprudente.

Vampiros na maioria das vezes precisam se esforçar muito para nadar. Já que são corpos mortos, eles afundam na água e podem evitar isto com a Habilidade Natação. Normalmente, a dificuldade para os testes de natação que um vampiro realiza é equivalente a +2. Cada ponto em Natação reduz um de dificuldade até um mínimo de 3. Pontos além do terceiro apenas somam mais dados para rolagem Se cainitas forem pegos em águas rasas durante o dia sofrerão danos da luz do sol (suponha que um vampiro submerso tenha proteção equivalente a estar sob a cobertura de nuvens) ele ainda pegará fogo, mesmo abaixo da água. Em águas muito profundas, vampiros podem até mesmo se esquivarem do sol, mas sofrerão dos efeitos da pressão.

Arremesso [Destreza + Esportes]

Objetos (facas, pratos) com massa de duas libras / um quilograma ou menos podem ser lançados a uma distância de Força x 5 jardas / metros. Para cada libra / um quilograma adicional de peso que um objeto tem, essa distância diminui em cinco jardas / metros. Contanto que a distância de lançamento não seja reduzida a zero, seu personagem pode pegá-lo e jogá-lo. Se um objeto pode ser levantado, mas sua massa reduz a distância de arremesso a zero, o objeto pode ser arremessado para o lado na melhor das hipóteses - cerca de uma jarda ou metro de distância. O narrador pode reduzir as distâncias de arremesso para objetos particularmente pesados ou aumentá-las para os aerodinâmicos. Arremessar um objeto com qualquer grau de precisão requer um teste de Destreza + Esportes versus dificuldade 6 (até a metade do alcance máximo) ou 7 (metade do alcance máximo). Esta dificuldade pode ser ajustada para as condições do vento e outras variáveis a critério do Narrador. Em uma falha crítica, seu personagem pode deixar cair o objeto, acertar um alvo não intencional ou pode jogar algo que não pretendia jogar.

Ações Mentais

Esses sistemas cobrem tarefas envolvendo os Atributos Mentais, bem como tarefas que usam as Virtudes, Filosofias e Força de Vontade. Os testes mentais podem fornecer informações sobre coisas que seu personagem sabe, mas você, o jogador, não. Ainda assim, tente depender de sua própria criatividade ao resolver problemas em lançamentos de dados.

Despertar durante o dia [Percepção, Filosofia]

Os vampiros têm dificuldade em acordar durante o dia. Um vampiro perturbado em seu refúgio enquanto o sol está no céu pode fazer um teste de Percepção + Auspícios se o vampiro tiver (dificuldade 8) para notar a perturbação. Ao se mexer, o vampiro deve fazer um teste de Filosofia (dificuldade 8).

Cada sucesso permite ao vampiro agir por um turno. Cinco sucessos significam que o vampiro está completamente acordado durante toda a cena. A falha indica que o vampiro volta a dormir, mas pode fazer o teste de Percepção despertar novamente se as circunstâncias permitirem. Uma falha crítica significa que o vampiro imediatamente cai em sono profundo até o anoitecer. Enquanto ativo durante o dia, o vampiro não pode ter mais dados em qualquer parada de dados do que sua classificação na Filosofia. Personagens com níveis específicos de Disciplinas podem abaixar a dificuldade para despertar e a quantidade de dados que possuírem durante o dia.

Criação de Objetos [variável]

A Era Clássica é um período de criação natural da civilização. Vampiros e mortais criam o tempo todo. Ao tentar criar algo, uma variedade de testes podem ser usados, dependendo do que o personagem deseja criar. Percepção + Expressão ou Ofícios é um teste comum. Em todos os casos, o jogador deve decidir os parâmetros gerais do que deseja que seu personagem crie. A dificuldade é variável, dependendo da natureza da criação. O número de sucessos define

a qualidade da criação. Com um sucesso, o personagem cria um trabalho medíocre. Com cinco sucessos, o personagem cria uma obra-prima literária ou artística. Alguns trabalhos podem exigir jogadas estendidas para acumular um número ainda maior de sucessos. Em uma falha crítica, a personagem cria o que ela sabe ser o maior trabalho já conhecido (enquanto todos os outros imediatamente percebem sua verdadeira qualidade), ele embaraça um senhor ou deixa de fora uma figura importante para a criação. A critério do narrador, um vampiro que cria uma obra-prima particularmente inspirada pode ser elegível para um aumento em certas Filosofias por meio de pontos de experiência. Da mesma forma, uma epifania criativa pode ser adequada para elaborar e curar um humor.

Investigação [Inteligência ou Percepção + Investigação]

Qualquer busca por pistas ou contrabando oculto envolve Investigação. O narrador pode aumentar a dificuldade de investigações envolvendo pistas obscuras ou objetos particularmente bem escondidos. Um sucesso revela detalhes básicos, enquanto vários sucessos fornecem informações detalhadas e podem até permitir deduções com base em evidências físicas. Em uma falha crítica, pistas óbvias são perdidas ou mesmo destruídas acidentalmente.

Identificar o Oculto [Inteligência + Ocultismo ou Ritualística ou Variável]

Este tipo de teste serve para que seu personagem saiba como identificar o que está acontecendo na cena, como quais os recursos sobrenaturais usados? O que fazem cinzas em um ritual profano? Como funciona a vitae cainita no organismo humano? São questionamentos que podem aparecer conforme o jogo avança e podem pedir testes como este.

Reparar [Destreza / Percepção + Ofícios]

Dependendo da especialidade precisa, a habilidade de Ofícios permite reparos de tudo, desde cerâmica a rodas de vagão. Antes de consertar um dispositivo, seu personagem deve identificar seus problemas. Se o reparo for necessário, o narrador define a dificuldade do teste de reparo. Uma simples troca de roda é a dificuldade 4, enquanto reconstruir uma carruagem inteira pode ser a dificuldade 9. Os reparos básicos levam pelo menos algumas voltas para serem concluídos. Reparos mais complexos são ações estendidas que duram 10 minutos para cada sucesso necessário. Em uma falha crítica, seu personagem pode simplesmente perder tempo e uma nova peça, ou pode piorar o problema.

Pesquisa [Inteligência + Acadêmicos / Ocultismo / Religião]

Os personagens realizam pesquisas ao procurar referências obscuras em documentos antigos ou ao tentar aprender o nome verdadeiro de um Matusalém. Em todos os casos, o número de sucessos alcançados determina a quantidade de informações descobertas. Um sucesso fornece pelo menos informações básicas, enquanto sucessos extras fornecem mais detalhes. O Narrador pode atribuir uma grande dificuldade para informações particularmente obscuras. Em uma falha crítica, seu personagem pode não encontrar nada ou pode descobrir fatos completamente errôneos.

Rastreamento [Percepção + Sobrevivência]

O rastreamento consiste em seguir evidências físicas, como pegadas, galhos quebrados ou outros sinais físicos que levam o rastreador ao seu alvo. Seguir essa trilha é uma ação padrão; sucessos múltiplos fornecem informações extras (velocidade do sujeito, peso, número de pessoas seguidas). A presa pode cobrir seus rastros por meio de um teste de Raciocínio + Sobrevivência. Cada sucesso neste teste aumenta a dificuldade de rastreá-la. O tempo anormal, as condições de rastreamento ruins e a falta de tempo também aumentam a dificuldade. Em uma falha crítica, seu personagem não apenas perde a trilha, mas destrói os sinais de passagem da pedreira.

Reflexão [Inteligência ou Raciocínio + Filosofia]

Alguns personagens podem precisar de momentos de reflexão para chegar na conclusão de algum problema de forma rápida ou convencional. Estes testes devem requerer Inteligência ou Raciocínio + Filosofia. O jogador deve ter definido a área de Filosofia que ele está atuando, portanto será com esta que ele irá rolar. Os sucessos em Inteligência lhe garantem pistas ou concluem o problema de forma lenta, enquanto com Raciocínio o personagem chega de forma mais rápida a uma conclusão embora não consiga todas as características que desejava e pode faltar algo.

Talentos Sociais

Esses sistemas cobrem tarefas envolvendo os Atributos Sociais. A interpretação geralmente substitui qualquer teste de perícia social, para melhor ou pior. Os narradores podem optar por ignorar os sistemas

sociais quando um jogador exibe uma interpretação particularmente boa ou dolorosamente ruim. Alternativamente, o RPG pode oferecer penalidades de dificuldade ou bônus para paradas de dados sociais relevantes.

Relaxar [Carisma + Empatia]

Você influencia os outros a relaxar e se divertir. Isso pode incluir mostrar a um aliado em potencial se divertir, soltar a língua de um informante ou fazer amigos de bebida instantâneos que vêm em seu auxílio quando uma briga começa. A dificuldade normal para este teste é 6, embora possa ser maior no caso de grupos grandes ou rudes. Em uma falha crítica, seu personagem sai como um chato desagradável ou as pessoas começam a questionar por que seu personagem não tocou em sua própria comida e bebida.

Credibilidade [Manipulação / Percepção + Subterfúgio]

O Talento Subterfúgio é usado com Manipulação ao perpetrar um golpe, ou Percepção ao tentar detectá-lo. Todas as partes envolvidas fazem um teste apropriado (normalmente dificuldade 7). A marca deve rolar mais alto que o perpetrador para detectar qualquer engano. Falsas credenciais e outros adereços podem aumentar a dificuldade de descobrir o enganado, enquanto o trabalho em equipe pode ajudar a revelar o golpe. Em uma falha crítica, todo o plano desmorona ou, no caso de tentar detectar um golpe, o alvo cai em seu prejuízo espetacular.

Tagarelice [Manipulação + Subterfúgio]

Quando não houver tempo para sutilezas, confunda-os com tolices. O alvo pode ser dominado por uma rápida sucessão de meias-verdades quase críveis. Esta é uma ação resistida - a Manipulação + Lábia do seu personagem contra a Força de Vontade do alvo. A dificuldade de ambos os testes é tipicamente 6, e quem obtiver mais sucessos vence. Em um empate, mais balbucio é necessário. Em uma falha crítica, seu personagem vai longe demais, irritando o alvo e divagando sem efeito.

Interrogação [Manipulação + Empatia / Intimidação]

Interrogar alguém pacificamente (Manipulação + Empatia) envolve fazer perguntas estratégicas destinadas a revelar fatos específicos. Este método é uma ação resistida entre a Manipulação + Empatia de seu personagem e a Força de Vontade do alvo (ambos com dificuldade 6). Ambos os jogadores rolam em pontos-chave durante o interrogatório, provavel-

mente a cada poucos minutos ou no final de uma sessão de interrogatório. O interrogatório violento (Manipulação + Intimidação) envolve torturar a mente e / ou corpo da vítima até que ela revele o que sabe. Esta é uma ação resistida entre a Manipulação + Intimidação de seu personagem e a Vigor + 3 ou Força de Vontade do alvo (o que for maior).

Ambos os jogadores rolam a cada minuto ou turno, dependendo do tipo de tortura usada. O alvo perde um nível de Vitalidade para cada turno de tortura física, ou um ponto temporário de Força de Vontade por turno de tortura mental. O efeito combinado da tortura física e mental tem resultados devastadores. Uma falha crítica pode destruir o corpo ou a mente do alvo. Dois ou mais interrogadores podem trabalhar juntos, mesmo se um interrogador estiver usando Empatia enquanto outro estiver usando Intimidação.

Intimidação [Força / Manipulação + Intimidação]

A intimidação tem dois efeitos. Passivamente, quanto mais alto o índice de Intimidação de seu personagem, mais amplo será o espaço que os outros lhe darão. Ativamente, a intimidação funciona por meio de sutileza ou ameaça direta. A sutileza é baseada em uma ameaça percebida. Teste de Manipulação + Intimidação em uma ação resistida contra a Força de Vontade do alvo (dificuldade 6 para ambos os testes), o alvo deve obter mais sucessos ou ser efetivamente intimidado. A forma flagrante de intimidação envolve ameaça física direta. Nesse caso, teste Força + Intimidação em um teste resistido (dificuldade 6) contra a Força de Vontade do alvo ou sua Força + Intimidação (o que for maior). Em uma falha crítica, seu personagem parece patéticamente ridículo e não impressiona ninguém no atendimento pelo resto da cena.

Oratória [Carisma + Liderança]

Quando seu personagem falar para uma audiência, teste Carisma + Liderança (dificuldade 6). O narrador pode aumentar a dificuldade para um público enorme, cínico, imparcial ou abertamente hostil. Oratória é acertar ou errar, seu personagem é bem-sucedido ou falha. Em uma falha crítica, seu personagem pode prejudicar sua reputação ou até mesmo ser atacado pelo público. Se o personagem tiver tempo para preparar um discurso com antecedência, o narrador pode testar a Inteligência + Expressão do personagem (dificuldade 7). O sucesso neste teste reduz a dificuldade subsequente de Carisma + Liderança em um. A falha não tem efeito, enquanto uma falha crítica aumenta a dificuldade.

Performance [Carisma + Performance ou Expressão]

Quando um personagem atua diante de uma audiência, teste Carisma + Performance ou Expressão (dificuldade 7). Tal como acontece com a oração, o humor do público muda a dificuldade, assim como a complexidade da performance. Um sucesso indica um esforço agradável (embora não inspirado), enquanto sucessos adicionais tornam a apresentação um evento verdadeiramente memorável até mesmo para o público mais mal-humorado. Em uma falha crítica, seu personagem esquece as falas ou de alguma outra forma atrapalha o show, o que pode resultar nas mesmas desvantagens de uma oração crítica.

Sedução [Variável]

Os vampiros são mestres da sedução, freqüentemente persuadindo uma presa em potencial a uma ligação. A situação particular e o estilo da sedução determinam qual Habilidade é usada. A sedução é um processo que envolve vários testes e habilidades diferentes:

Primeiro teste (abordagem): O jogador testa Aparência + Lábia versus uma dificuldade de Raciocínio do alvo + 3. Cada sucesso além do primeiro adiciona um dado à reserva para o segundo teste. Uma falha significa que o sujeito expressa seu desinteresse; uma falha crítica significa que o alvo pode ficar enojado ou zangado.

Segundo teste (réplica espirituosa): O jogador testa Raciocínio + Lábia versus uma dificuldade de Inteligência do alvo + 3. Cada sucesso além do primeiro adiciona um dado ao teste final. Se o teste falhar, o alvo interrompe o contato, mas pode se mostrar receptivo posteriormente, já que a primeira impressão foi boa. Uma falha crítica dá ao sujeito algum tipo de percepção perigosa sobre o personagem.

Terceiro teste (conversa íntima): O jogador testa Carisma + Empatia versus uma dificuldade de Percepção do alvo + 3. Se o terceiro teste for bem-sucedido, o alvo está apaixonado pelo personagem e concorda em acompanhá-lo a um local privado. Se o teste falhar, o alvo interrompe o contato, mas pode se mostrar receptivo em uma data posterior. Em uma falha crítica, o vampiro provavelmente termina com uma bebida no rosto.

Gastando Força de Vontade

A força de vontade é uma das características mais importantes de Vampiro. Por haver tantas maneiras de gastar e recuperar Força de Vontade, ela varia mais do que qualquer outra Característica (além da reserva de sangue).

Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para obter um sucesso automático em uma única ação. Você deve declarar que está gastando o ponto antes de fazer o teste. Você pode usar apenas um ponto de Força de Vontade em um único turno dessa maneira, mas o sucesso é garantido e não pode ser cancelado, mesmo por falhas críticas. Usando a Força de Vontade dessa forma, é possível ter sucesso em uma determinada ação simplesmente concentrando-se. Para testes estendidos, esses sucessos extras podem fazer a diferença crítica entre realização e fracasso. O narrador pode declarar que um ponto de Força de Vontade não pode ser gasto em uma determinada ação.

Um personagem pode realizar alguma ação automaticamente com base no instinto ou desejo. Por exemplo, escapando de um raio de sol por uma janela. Também é possível gastar um ponto de Força de Vontade para evitar realizar esta manobra reativa. O impulso pode retornar a critério do narrador, um jogador pode precisar gastar vários pontos de Força de Vontade ao longo de alguns turnos para permanecer na tarefa. Às vezes, a Força de Vontade do personagem pode superar o desejo em questão. Em outras ocasiões, o personagem não tem escolha a não ser seguir seu instinto quando o personagem fica sem ou não gasta mais Força de Vontade.

Um ponto de Força de Vontade pode impedir que uma Perturbação se manifeste. Eventualmente, se o narrador determinar que o jogador gastou pontos suficientes, o personagem pode superar a Perturbação, já que negar a Perturbação o suficiente pode remediar a Besta. Malkavianos nunca podem superar sua Perturbação inicial, mas podem gastar Força de Vontade para negá-la temporariamente. Ao gastar um ponto de Força de Vontade, as penalidades por ferimentos podem ser ignoradas por um turno. Isso permite que um personagem supere a dor e o ferimento para realizar uma última ação. Entretanto, um personagem no nível de vitalidade Incapacitado ou em torpor não pode gastar Força de Vontade dessa maneira. Quando curando pontos de Vitalidade Agravados, o personagem sempre despende um ponto de Força de Vontade para cada ponto que curar.

Recuperando Força de Vontade

Personagens podem recuperar Força de Vontade, bem como gastá-la. As seguintes situações dão ao personagem de volta um ponto ou mais de Força de Vontade, embora a reserva de Força de Vontade de um personagem nunca possa exceder seu nível de Força de Vontade. A única maneira de aumentar o índice de Força de Vontade de um personagem é gastando pontos de experiência.

Geralmente, a reserva de Força de Vontade de um personagem pode ser reabastecida sempre que o personagem cumprir um objetivo ou tiver a oportunidade de restaurar sua autoconfiança. Instâncias específicas de restauração da Força de Vontade são responsabilidade do narrador. Por esta razão, os narradores são aconselhados a adotar uma abordagem equilibrada para permitir que os personagens recuperem Força de Vontade. Permita quando apropriado, mas não a ponto de os jogadores gastarem Força de Vontade para burlar qualquer obstáculo. A Força de Vontade é uma Característica poderosa e versátil, e permitir que os jogadores confiem muito nela retira grande parte do desafio de uma história.

Os pontos de Força de Vontade dos personagens se reabastecem totalmente no final de uma história (o que pode levar várias sessões). O narrador pode restringir isso exigindo que os personagens atinjam um objetivo ou então aumentem sua autoconfiança. Os personagens recuperam um ponto de Força de Vontade a cada noite quando se levantam, desde que tenham conseguido descansar completamente. Isso é fácil para a contabilidade e permite um fluxo constante de reposição de Força de Vontade.

Se um personagem atingir algum objetivo extraordinário ou cumprir um objetivo notável, o narrador pode recompensá-lo com um ponto de Força de Vontade. Se um personagem se comportar de uma maneira que cumpra seu Arquétipo da Natureza ou Comportamento, o narrador pode recompensar o personagem com um a três pontos de Força de Vontade.

Os narradores são encorajados criar seus próprios sistemas ou modificar nossos sistemas para se adequar ao estilo de jogo de seu grupo. A maneira pela qual um narrador permite (ou se recusa a permitir) o reabastecimento de Força de Vontade pode determinar o clima geral da crônica. Jogadores podem se ver em situações desesperadoras se não souberem utilizar bem os seus pontos de Vontade.

Pontos de Sangue

Todas as noites, um vampiro acorda com um ponto de sangue a menos do que quando foi dormir durante o dia. Unir-se ao mundo dos vivos custa a ele um ponto de sangue, uma pequena quantidade de vida humana. O estrige deve caçar para reabastecer suas reservas perdidas. No entanto, essa não é a única coisa que gasta suas reservas. Os Pontos de Sangue limitam o Autocontrole e as Virtudes do Instinto. Nenhum teste usando essas Virtudes pode usar mais dados do que a atual reserva de sangue do vampiro. Por exemplo, se um vampiro tiver três pontos de sangue em sua reserva e quatro pontos de Autocontrole, ele terá acesso a apenas três de seus dados de Autocontrole para resistir ao frenesi. Usando a Reserva de Sangue dependendo da Geração de um cainita, ele pode gastar reflexivamente um ou mais pontos de sangue por turno. Personagens podem gastar sua reserva de sangue para os seguintes propósitos:

• **Cura**: Um personagem pode gastar um ponto de sangue para curar reflexivamente um nível de vitalidade de dano contundente ou letal. Fechar feridas. Os hematomas desaparecem. Ossos se recuperam. Os membros voltam a crescer. Na verdade, se o vampiro gasta sangue suficiente para curar uma ferida no turno que é infligido, o corpo nunca sofre totalmente a ferida, o sangue jorra e junta o corpo quebrado sem esforço. Observe que os vampiros só podem se curar por meio do sangue, ao contrário dos mortais.

• **Atributos**: Um vampiro pode gastar um ponto de sangue para aumentar um Atributo Físico como Força, Destreza ou Vigor em um ou mais pontos pelo restante da cena. Embora ela possa fazer isso reflexivamente, deve ser anunciado antes de fazer um teste. Ele pode elevar um determinado Atributo um ponto acima de seu máximo Geracional. Por exemplo, um vampiro de Sexta Geração poderia aumentar seus Atributos para oito, não os sete pontos normais. Ele pode aumentar os Atributos além desse nível, embora temporariamente. Qualquer coisa acima desse nível desaparece três turnos depois que ele parar de gastar sangue.

• **Transferência**: O sangue de um vampiro pode alimentar outros Cainitas na base de um por um. O vampiro faz uma ferida, outro se alimenta e ganha sustento. Isso cria um nível do Vinculum de Sangue, entretanto (veja a pág. 328-329).

• **Carniçais**: os vampiros podem alimentar humanos ou animais com seu sangue, criando assim carniçais. Veja Capítulo 8 para saber mais sobre carniçais.

• **Imitar a Vida**: Enquanto estão para sempre presos no estado em que morreram, os vampiros ainda mostram os sinais da morte. Sua carne é tão fria quanto o ar ao seu redor. Ele não respira naturalmente. Seu corpo não expele suor ou fluidos sexuais. Porém, ao gastar uma quantidade variável de sangue, ele pode fingir os sinais de vida para a cena. Seu corpo aquece. Ele se apresenta como sexualmente capaz. Seu peito sobe e desce sem pensar. Personagens com Filosofia da Humanidade precisam gastar um ponto de sangue extra para cada ponto menor do que oito para Imitar a Vida. Isto é, um vampiro com Humanidade 6 teria de gastar 2 pontos para "tornar-se" humano às vistas locais. Personagens sem Filosofia da Humanidade não podem utilizar deste benefício, precisando da Habilidade Secundária Máscara. A critério do narrador, personagens em Filosofias particularmente perversas nem mesmo podem simular com a Habilidade Secundária Máscara.

• **Disciplinas**: Algumas Disciplinas vampíricas requerem sangue para usar Disciplinas e seus custos.

Reabastecendo a Reserva de Sangue

Os Cainitas reabastecem os pontos de sangue gastos ou perdidos alimentando-se dos vivos. Embora isso não signifique necessariamente humanos, eles são as vítimas mais comuns e realizadoras. Beber sangue traz riscos para o mortal. Se o vampiro tirar mais de dois pontos de sangue (cerca de dois litros ou um litro), um humano pode desmaiar ou sofrer riscos de saúde.

Normalmente, eles testam Vigor -1 para cada ponto de sangue obtido após o segundo. Falha significa que eles desmaiam. Uma falha crítica significa que provavelmente morrerão sem intervenção imediata e severa. Além disso, a mordida de um vampiro pode transmitir quaisquer doenças transmissíveis se ele não tomar cuidado.

Um vampiro pode sugar até três pontos de sangue por turno. Se o vampiro estiver com tempo curto, a alimentação é apressada e vigorosa. No entanto, a maior parte da alimentação acontece a mando do vampiro, já que uma vez que suas presas penetram em sua vítima, elas são inundadas com um êxtase chamado O Beijo. Eles param de lutar, se eles tivessem lutado para começar. Mortais com menos de três pontos de Força de Vontade não podem resistir de forma alguma ao Beijo. Com quatro e

cinco pontos podem gastar Força de Vontade e rolar Auto-Controle, dificuldade 9 para tentar resistir. Se falharem no teste, não conseguem fazer nada a não ser sentir prazer. Com seis a oito pontos de Força de Vontade podem gastar um ponto e rolar Auto-Controle, dificuldade 6. Com 9 ou mais pontos de Força de Vontade podem revidar independentemente do prazer. O êxtase de O Beijo vicia alguns mortais (e de fato, alguns cainitas), que buscarão essa objetificação no futuro.

Os cainitas ainda acham o Beijo prazeroso, mas estão cientes de seu perigo e, portanto, têm o desejo de lutar. Eles podem fazer um teste de Autocontrole ou Instinto com dificuldade 8 para resistir a se abandonar ao atacante. Vampiros com Força de Vontade maior do que 7 podem reagir imediatamente. Considera-se que os mortais têm um ponto de sangue a menos para cada nível de dano que sofram. Sem intervenção externa, como carniçal, um mortal recupera um ponto de sangue por dia. O sangue de feras traz consigo pouca nutrição para a cainitas. Mesmo animais grandes com grandes quantidades de sangue simplesmente não nutrem vampiros da mesma forma que o sangue humano ou cainita. Eles têm menos pontos de sangue, conforme observado no gráfico a seguir.

O sangue também perde rapidamente suas propriedades nutritivas assim que deixa o corpo ou quando o corpo morre. O gosto é horrível até mesmo para o palete menos exigente. Para cada dez minutos fora de um vaso vivo, divida pela metade o número efetivo de pontos de sangue em uma fonte, arredondando para baixo. O sangue mais velho, entretanto, é rico, potente e delicioso. Anciãos de Gerações mais baixas têm maiores reservas de sangue, apesar de terem a mesma quantidade física de sangue em seus sistemas. Assim, beber sangue de ancião pode realmente fornecer mais de três pontos de sangue por turno. Outras criaturas sobrenaturais, como lobisomens, podem ter sangue mais potente também.

Característica Máxima: Este é o limite de traços de um personagem para Atributos, Habilidades, Antecedentes e Disciplinas.

Reserva de Sangue: Este é o número máximo de pontos de sangue que o vampiro pode armazenar.

Sangue por Turno: Este é o número de pontos de sangue que um vampiro pode gastar em um turno.

Geração	Característica	Reserva	Ponto p/ Turno
Terceira	10	???	???
Quarta	9	50	10
Quinta	8	40	8
Sexta	7	30	6
Sétima	6	20	4
Oitava	5	15	3
Nona	5	14	2
Décima	5	13	1
Décima Primeira	5	12	1
Décima Segunda	5	11	1
Décima Terceira+	5	10	1

Fonte	Reserva de Sangue
Vampiro	10+
Lobisomem	20
Humano Saudável	10
Criança	5
Vaca	5
Cão	2
Gato	1
Pássaro	1/2
Ratos	1/4

Vinculum de Sangue

O que é um ato de intimidade para uma criatura que usa a intimidade para se sustentar? O que significa abandono imprudente e submissão para criaturas que se deleitam com tabus e exigem o roubo e a violação apenas para existir? Se há uma resposta, ela está no Vinculum de Sangue, uma propriedade única do sangue que cria um vício ou amor intenso e irracional do tipo que de outra forma só existia na literatura e nas grandes histórias de menestréis. Essa aflição resulta do consumo de sangue cainita. Essa paixão sombria mantém os carniçais em serviço muito além da razão e pode ser a razão pela qual os

Príncipes guerreiam indiretamente entre si. Não se engane: o Vinculum de Sangue é tão real quanto qualquer romance casto e cortês ou devoção reverente à providência. Se houver alguma diferença, é que um vampiro pode forçar o vínculo a outros. Isso geralmente leva a estados de obsessão distorcida e um amor e ódio tão profundo que destrói qualquer um em seu rastro.

• O Primeiro gole: No primeiro gole, o bebedor se torna escravo de um soberano, embora seus sentimentos fortes sejam intermitentes. O escravo inconscientemente pode descartá-lo como pouco mais do que uma preocupação menor. O servo consciente, aquele que entende o que é o vínculo, pode experimentar exuberância sempre que seu soberano vier à mente. Em suma, este estágio é semelhante ao rubor fresco do primeiro amor de um jovem. Ele pode sonhar com seu soberano inesperadamente. Sua mente divaga. Ele vai assombrar os lugares que eles conheceram e, inadvertidamente, se colocará no caminho para estar ao redor de seu soberano novamente. A maioria das crias experimenta essa gradação do vínculo com seu senhor. A preocupação pode levar à frustração, é claro, e as sementes da aversão podem ser plantadas até mesmo neste estágio do vínculo.

Não há mecânica para este estágio do vinculum, embora o narrador deva se sentir livre para manipular os eventos para trazer a escravidão ao seu soberano repetidamente, como se por acidente. Assim que criados, vampiros neófitos automáticamente tem um ponto de Vinculum com seu senhor. Este é permanente até a morte do mesmo ou algum outro ritual ou força poderosa suficiente para quebrá-lo.

• O Segundo gole: Agora, o humor e as ações do escravo caem sob o domínio de seu amor. Sua preocupação cresce e se torna priorizada, já que seu soberano não é mais uma distração, mas o foco principal de sua vida. O escravo não está completamente domado ainda, e sua frustração ou raiva podem crescer para ódio obsessivo, mas, no entanto, ele crê ser cada vez mais difícil resistir ou até mesmo agir contra seu soberano. Qualquer ação para prejudicar diretamente seu soberano requer um teste de Força de Vontade modificado por sua Natureza e quão positivo ou negativo o soberano agiu em relação a seu domínio. O soberano ganha uma vantagem ao manipular os sentimentos e comportamento de seu escravo. A dificuldade de todos os testes Sociais do reinante contra a escravidão diminui em um.

• O Terceira gole: No terceiro gole, o Laço de Sangue é formado e o vínculo é completo. O soberano é a figura mais importante na vida do escravo, e a paixão e a obsessão impulsionam quase tudo que ele faz.

Agora, um soberano pode usar a Disciplina de Dominação em seu domínio sem a necessidade de contato visual. A dificuldade de todos os testes Sociais do reinante contra a escravidão diminui em dois. Só a voz dele pode controlá-lo. A dificuldade para qualquer teste que o soberano faça para resistir a qualquer tipo de controle mental ou emocional do reinante aumenta em dois. Vampiros de alta geração não podem usar Dominação em um escravo de geração inferior. O amor e sua expressão são difíceis de definir e, portanto, uma diretriz ou série de mandatos não podem cobrir a maneira como o vínculo se manifesta. Em caso de dúvida, um jogador ou narrador jogando como um escravo deve perguntar: "Isso coloca o meu soberano na frente e no centro da minha vida agora?"

Responder a essa pergunta pode ajudar a orientar a tomada de decisão para o personagem. Alguns escravos com naturezas apropriadas ou menos de cinco pontos na Força de Vontade podem ser levados a matar, destruir ou até mesmo cometer suicídio por amor. Aqueles com mais Força de Vontade ou certos códigos de honra podem ser mais difíceis de empurrar para a Perturbação.

No primeiro e no segundo gole, o escravo fica eufórico e esse prazer pode ser compartilhado entre outros. Um vampiro pode ser vítima de vários laços de sangue de primeira e segunda etapas de uma vez. No entanto, na terceira etapa, quando o Vinculum de Sangue completo é feito, todos os laços menores desaparecem e os novos não podem ser formados. Não é incomum que amantes façam um Vinculum Mútuo, embora esse passo perigoso possa levar a um terrível arrependimento e tragédia. Sem reforçar o vínculo com goles adicionais para o escravo, o vínculo pode desaparecer com o tempo. Crueldade e degradação, se não forem cuidadosamente expressas em gentileza, sangue e presentes, podem causar tensão no vínculo.

Um vampiro pode resistir temporariamente ao seu vínculo. Ele deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8, modificada por sua Natureza e qualquer gentileza ou abuso recente do soberano, mais o número de vezes que o escravo se alimentou de seu soberano). O escravo deve então gastar um ponto de Força de Vontade. Ao fazer isso, o vín-

culo é negado por um período variável de tempo, de uma cena (se o escravo simplesmente deseja conspirar contra o reinante, entregar informações confidenciais a um inimigo, etc.) para um turno (se o escravo deseja atacar o soberano fisicamente). O escravo pode continuar a gastar Força de Vontade para estender esta rebelião.

Com muito esforço, um vínculo de sangue pode ser quebrado. Isso requer que o escravo evite o soberano por muitos meses. Isso também pode exigir uma grande quantidade de Força de Vontade para resistir ao vício. Se ele não se alimentar de seu soberano após um número de meses igual a 12 - a Força de Vontade do escravo, o vínculo se reduz em um nível. Por exemplo, um personagem com quatro pontos de Força de Vontade em um Vinculum de Sangue completo de terceiro estágio que passa oito meses sem se alimentar de seu dominador cai para um Laço de Sangue de segundo estágio. Se o laço cair a zero dessa maneira, o vínculo desaparecerá totalmente.

Senhores automáticamente criam Laço de Sangue 1 com suas crias. Independente do tempo que passar, este Vínculo é eterno. Mesmo que personagens sofram do aumento do gole, o mínimo de força do Laço de Sangue entre Senhor e cria será 1. A maneira mais infalível de escapar de um Juramento de Sangue é matar um soberano, mas mesmo isso não é garantia de que o vínculo terminará, deixando o escravo desesperadamente em um luto eterno pelo objeto de seu amor e ódio.

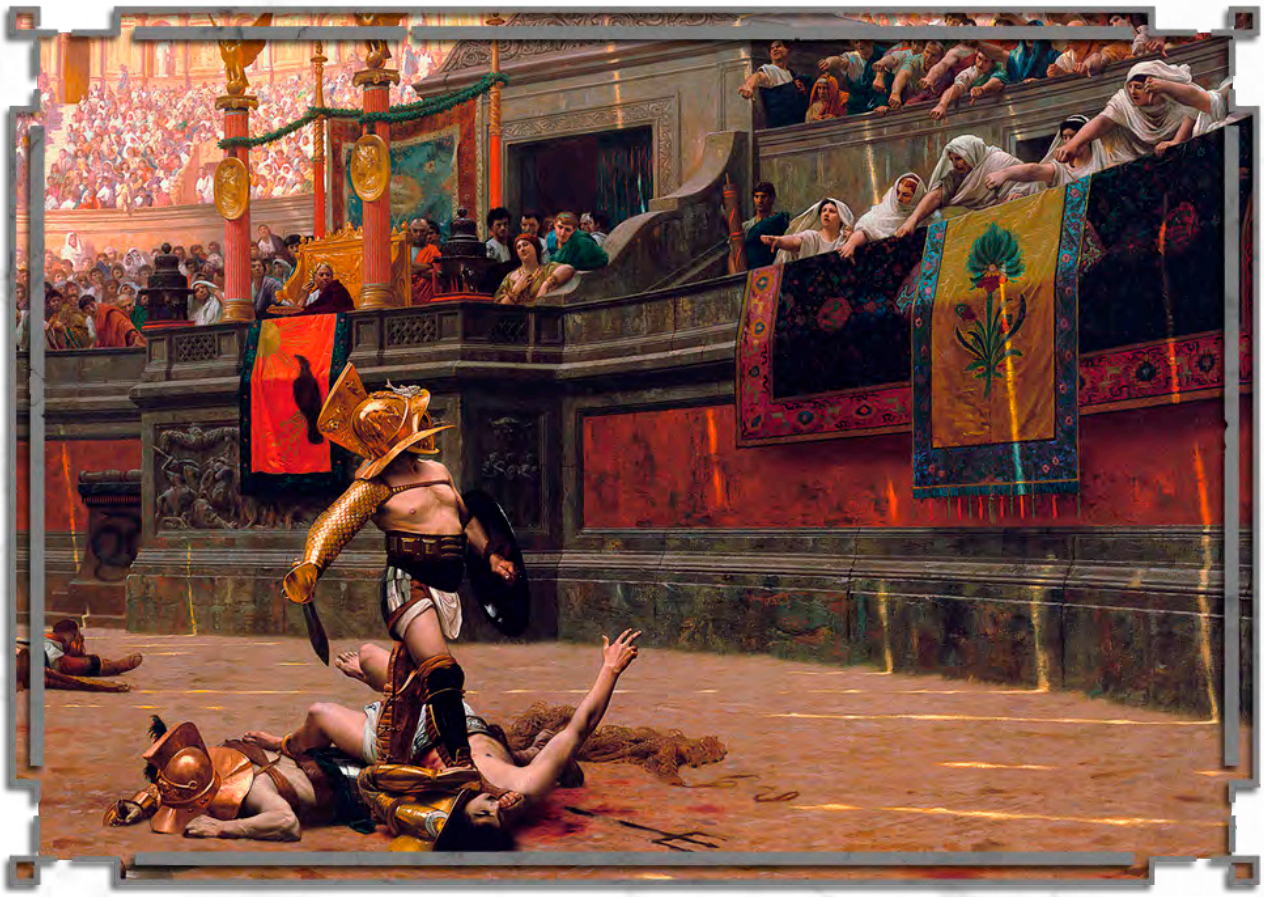
Combate

Em V20 Era Clássica, os ânimos podem esquentar. Os Cainitas fingem que são criaturas civis, mas são monstros capazes de uma devastação massiva em um segundo. Uma única rolagem de dados pode lidar com a maioria dos encontros violentos como qualquer outra ação. Quando um Brujah com Potência decide investir o sangue de Caim para fortalecer seus músculos mortos-vivos a fim de quebrar o pescoço de um mortal, um teste de Força + Briga funciona bem no calor do momento. Mas quando oponentes relativamente iguais se enfrentam ou quando números ou circunstâncias atenuantes entram em jogo, as seguintes regras permitem uma cena de combate mais detalhada e dramática.

Tipos de combate

Os personagens podem se envolver em duas categorias principais de combate: combate corpo a corpo e combate à distância.

Combate corpo-a-corpo: Inclui combate desarmado, de



agarramento ou corpo a corpo. O combate desarmado usa testes de Destreza + Briga e o combate armado usa Destreza + Corpo a Corpo. Ataques desarmados normalmente devem ocorrer dentro de uma jarda ou metro. Os ataques armados normalmente ocorrem dentro de duas jardas ou metros.

Combate à distância: ocorre quando os personagens usam armas de arremesso ou de longo alcance, como pedras, adagas, arcos ou fundas. Os personagens normalmente devem estar dentro da linha de visão para entrar em combate à distância.

Turnos de combate

Normalmente, uma curva leva o tempo que for necessário. Em uma cena de combate, os turnos duram cerca de três segundos. No início de cada turno, todos determinam a colocação de seus personagens na Iniciativa. Então, em ordem de iniciativa, os jogadores tomam e resolvem suas ações. Após todas as ações serem resolvidas, o narrador resume a cena, e se a luta não terminou ou foi além das jogadas de dados, você determina a iniciativa novamente e começa um novo turno.

Iniciativa

A iniciativa determina a rapidez com que seu personagem entra em ação e em que ordem as ações são resolvidas. Cada personagem possui uma pontuação de Iniciativa igual a seus pontos de Destreza + Prontidão + Rapidez. Personagens que optaram por níves de Rapidez que não garantam dados extras não recebem os benefícios da Iniciativa. No início de cada turno, jogue um dado e adicione a pontuação de Iniciativa ao resultado. Quaisquer penalidades por ferimentos são subtraídas desse número. Essa é a iniciativa do seu personagem para o turno. Todos os jogadores envolvidos jogam, incluindo o narrador para qualquer personagem participante. Se dois personagens compartilharem um resultado, o personagem com a pontuação de Iniciativa mais alta vai primeiro. Se eles compartilham classificações de Iniciativa equivalentes, suas ações ocorrem simultaneamente.

Uma vez que todos os personagens determinam seus valores de Iniciativa para o combate, o personagem com a maior Iniciativa vai primeiro. Depois disso, avance pela ação de cada personagem em ordem decrescente de Iniciativa. Qualquer jogador pode escolher atrasar a ação de seu personagem para um ponto posterior na lista. Se um personagem escolher tomar uma ação defensiva, essa ação pode ocorrer a qualquer momento na lista de iniciativa em resposta à ação de outro personagem.
Por último, quaisquer ações de adição tomadas como resultado de uma ação múltipla (ver pág. 307) ocorrem no final do turno. Se vários personagens estiverem usando várias ações, resolva suas ações adicionais na ordem de Iniciativa também.

Resolvendo ações

Em uma cena de combate, a maioria das ações serão ataques. Outras ações são tratadas normalmente, com paradas de dados padrão. A critério do narrador, algumas ações podem não ser permitidas no escopo de um turno de combate. Por exemplo, consertar uma armadura certamente leva mais tempo do que um combate normal permite.

Definindo o Turno

Conforme cada turno começa, o Narrador deve dar uma visão geral do terreno, colocando todos em posição e descrevendo o que vêem. Esse momento de recapitulação evitará a frustração no backend e ajudará a cena a fluir mais rápido.

Considere um mapa. Você não precisa de uma mesa cheia de terreno em miniatura complexo (a menos que queira!), Mas pelo menos desenhe um pequeno esboço para manter todos cientes do posicionamento e das marés da batalha. Isso é particularmente útil em combates em grande escala. Se você tiver dados extras, use-os para posicionar os personagens e você pode até virar seus rostos para rastrear a iniciativa ou feridas de uma maneira fácil de ver.

As jogadas de ataque dependem das ações em questão:

Combate Corpo a Corpo: Role Destreza + Briga para ataques desarmados ou Destreza + Corpo a Corpo para ataques armados.

Combate à Distância: Role Destreza + Arco e Flecha para ataques com arco ou Destreza + Atletismo para armas de arremesso. A maioria das jogadas de ataque é feita com dificuldade 6. Armas e outras circunstâncias podem modificar essas paradas de dados ou dificuldades. Por exemplo, atirar com um arco a uma distância extrema deve acarretar uma penalidade de dificuldade. Se você não obtiver sucesso, o ataque falha e o personagem não causa dano ao oponente. Com uma falha crítica, ela comete um erro grave, sua arma quebra ou emperra, ou talvez ela atinja um aliado ou um espectador não intencional.

Manobras defensivas

Os personagens podem se esquivar, bloquear ou aparar

ataques apenas uma vez no turno. Eles podem defender-se mais de uma vez, desde que estejam dispostos a sacrificar sua ação à defesa ou penalizar suas paradas de dados de maneira adequada (ver ações múltiplas, Capítulo 6). Antes de um jogador fazer uma jogada de ataque, o oponente deve declarar quaisquer manobras defensivas que deseja realizar.

Sucessos em uma manobra defensiva subtraem dos sucessos de um atacante. Se isso reduzir um ataque a zero sucesso, o ataque falhará. Caso contrário, ele reduz a parada de dados de dano.

Um personagem pode realizar as seguintes manobras defensivas, se estiver devidamente equipado:

• **Bloquear**: O personagem pode bloquear ataques que causem dano por contusão usando estrategicamente seu corpo para desviar o golpe. Teste Destreza + Briga. Ele pode absorver ataques Letais e Agravados somando Fortitude, se estiver usando armadura apropriada ou ambos.

• **Esquiva**: O personagem pode esquivar-se de qualquer ataque de que tenha conhecimento. Role Destreza + Esportes. Se ele não tiver espaço para manobra, um bloqueio ou aparar pode ser exigido a critério do narrador. Se se esquivar de uma flecha ou outra arma de longo alcance muito rápida, a dificuldade das ações de esquiva aumentará em 2. O uso ativo de Rapidez atenua esta penalidade.

• **Aparar**: O personagem usa uma arma para desviar um ataque direcionado com os punhos ou armas brancas. Role Destreza + Armas Brancas para aparar. Ao aparar um ataque desarmado, se o defensor obtiver mais sucessos do que o atacante, aplique esses sucessos adicionais como um ataque bem-sucedido contra o atacante. O atacante não pode rolar para se defender desse ataque, ele pode apenas absorver. Escudos e certas armas podem ser usados para influenciar as tentativas de aparar (veja o gráfico na pág. 340).

Defesa Total

Você pode escolher renunciar a outras ações no turno e dedicar a ação de seu personagem à defesa. Em vez de usar as regras normais de múltiplas ações, role toda a sua parada de dados contra o primeiro ataque. Reduza cada jogada defensiva subsequente em um dado pelo resto do turno, cumulativamente. Se você não tiver dados, não pode rolar. Não há penalidade de dificuldade ao usar defesa total.

Dano

Depois que a defesa é fatorada, se algum sucesso permanecer no ataque, o ataque acerta. Nesse caso, você rola uma parada de dados de dano para determinar com que força o golpe acerta. As paradas de dados de dano quase sempre têm dificuldade 6. Cada arma tem uma classificação de dano. Adicione essa taxa de dano aos sucessos líquidos obtidos no ataque. Algumas classificações de dano são baseadas na Força do personagem, enquanto o dano à distância tende a ser avaliado apenas pela arma. Potência pode ser acrescentada diretamente no dano, seja por sucessos automáticos ou por rolagens de dados.

Depois de rolado o dano, cada sucesso significa um nível de dano de vitalidade. Primeiro, os personagens precisam absorver o dano, entretanto.

Tipos de Danos

Os danos vêm em três tipos; Contuso, Letal e Agravado. Cada um aumenta em gravidade, letalidade e dificuldade de defesa e absorção. Veja os tempos de cura na pág. 341 para tempos de cura mortal, os vampiros curam apenas com sangue. Rolagens de danos nunca podem causar falha crítica, trate uma falha crítica como uma falha normal.

VITALIDADE		
ESCORIADO		☐
MACHUCADO	-1	☐
FERIDO	-1	☐
FERIDO GRAVEMENTE	-2	☐
ESPANCADO	-2	☐
ALEIJADO	-5	☐
INCAPACITADO		☐

Contuso: O dano contundente vem de socos, paus e outras fontes de trauma contundente que provavelmente não matam uma vítima instantaneamente. Todos os personagens usam suas classificações totais de Vigor para absorver o dano contundente. Os vampiros consideram os danos por contusão triviais, reduza pela metade todo o dano contundente que um vampiro sofre após a absorção e arredonde para baixo. Marque o dano por contusão na trilha de Vitalidade com uma barra "/". Mortais com um registro de saúde cheio de dano contundente caem inconscientes. Os Cainitas continuam se movendo como se fossem Aleijados (-5).

Mais danos contundentes além da trilha de saúde se transformam em dano letal.

Letal: O dano letal vem de armas cortantes e outras fontes de ferimentos que causam ferimentos imediatos e ameaçadores à carne mortal. A critério do narrador, ataques contundentes direcionados aos órgãos vitais de um mortal (dificuldade 8 ou 9 para o alvo) causam dano letal. Os Cainitas absorvem o dano letal com todo o seu Vigor. Os mortais não podem absorver o dano letal sem armadura. Marque o dano letal com um "X" no registro de saúde. Cainitas com um registro de saúde cheio de dano letal caem em torpor (ver pág. 341). Mortais morrem. Danos letais adicionais a um Cainita tornam-se danos agravados.

Agravado: O dano agravado é um tipo de dano específico aos cainitas e outras criaturas sobrenaturais. Os mortais tratam os ferimentos agravados exatamente como os letais. O dano agravado reflete aquelas maldições mortais para a existência vampírica, como o sol, o fogo e os dentes e garras de outros vampiros e tremoços. Este dano só pode ser absorvido pelos pontos de Fortitude de um vampiro. Um único nível de dano agravado requer um dia inteiro de descanso, cinco pontos de sangue e um de Força de Vontade. É possível curar sem descansar, embora o personagem gaste dois pontos de vontade ao invés de um. O vampiro pode gastar esses cinco ao longo de qualquer número de dias, mas a ferida não curará até que o quinto seja gasto. Ele pode gastar cinco pontos de sangue adicionais para curar níveis adicionais enquanto dorme. Um cainita com um registro de saúde cheio de dano agravado sofre a Morte Final.

Absorção

Após o dano rolado, as vítimas podem absorver o dano. Isso reflete a capacidade do corpo de ignorar algum grau de punição física. Como observado acima, os personagens podem absorver diferentes tipos de dano com características diferentes. Role a parada de dados de absorção (geralmente Vigor + Fortitude + Armadura), dificuldade 6. Cada sucesso remove um nível de vitalidade do ferimento causado.

Note que absorver é sempre permitido, um personagem não precisa usar sua ação para absorção, nem precisa estar ciente do ataque. As rolagens de absorção não podem causar problemas, trate falhas críticas como falhas comuns.

Armaduras

Armadura usada adiciona sua classificação diretamente à parada de dados de absorção de seu personagem. A armadura protege contra ferimentos contundentes, letais e agravados. No entanto, as maldições cainitas de fogo e luz do sol ignoram a armadura. Personagens podem tentar trespassar as defesas da armadura adicionando dois à dificuldade de sua jogada de ataque. Isso reflete a descoberta de pontos fracos ou brechas na armadura. Se for bem sucedido, ignore os dados de absorção da armadura.

A armadura também pode ser destruída, sempre que a jogada de dano de um ataque quadruplicar em sucessos a classificação da armadura, a armadura se torna inútil. Falhas críticas em absorção também diminuem o valor de aborção da armadura e se chegar a zero, ela é completamente destruída. O gráfico de armadura na pág. 340 apresenta uma variedade de armaduras. Cada um tem uma classificação para adicionar às rolagens de absorção, bem como uma penalidade aplicada à iniciativa e todas as ações baseadas na Destreza. Além disso, algumas armas perfuram armaduras. Se uma arma tiver Perfuração de Armadura: X, ela nega à vítima X dados de absorção de armadura.

Escudos e Armas de Aparar

Os personagens podem carregar escudos ou armas projetadas para defendê-lo de ataques. Essas armas impõem uma dificuldade maior para atacá-lo. Além disso, eles influenciam a dificuldade das manobras de Aparar que ele realiza. Utilize as mesmas regras de destruir armaduras para escudo.

Manobras de Combate

Essas manobras adicionam complexidade e nuances às suas cenas de combate. Como acontece com todas as regras, use-as se elas funcionarem em sua mesa. Se você deseja uma experiência mais rápida e menos estratégica, elas não são necessárias. As manobras podem listar as seguintes estatísticas do jogo, refletindo as mudanças nas regras que refletem a manobra:

- **Parada de Dados**: A parada de dados usada para a ação. Isso inclui características e modificadores relevantes.

- **Dificuldade**: Quaisquer modificadores para a dificuldade da ação. Isso é expresso como um + ou - número.

- **Dano**: A parada de dados de dano se o ataque for bem-sucedido. Lembre-se de adicionar os sucessos do ataque na parada de dados. O dano depende das armas usadas (ou da falta delas).

Manobras Gerais

Essas manobras não são especificamente ataques ou

defesa, mas afetam o campo de batalha de maneiras perceptíveis.

• **Emboscada**: As emboscadas têm tudo a ver com o elemento surpresa e atacar primeiro enquanto o oponente permanece destraído. Role Destreza + Furtividade como uma ação resistida contra a Percepção + Prontidão da vítima.

Se o atacante obtiver mais sucessos, ele consegue uma ação gratuita e sem oposição contra a vítima. No empate, o atacante ainda ataca primeiro, mas a vítima pode realizar uma manobra defensiva. Se o defensor obtiver mais sucessos, a iniciativa prossegue normalmente. Rapidez interfere no resultado final.

• **Combate Cego**: Role para atacar enquanto cegos ou na escuridão devem ser feitos com +2 de dificuldade. Ataques à distância normalmente não podem ser cegos. Embora, com a Habilidade Combate às Cegas, as penalidades podem ser reduzidas ou completamente descartadas.

• **Finta**: Um personagem pode tentar distrair um oponente, abrindo-o para ataques de aliados. Para fazer isso, use uma parada de dados relevante como Carisma + Lábia, resistida com Raciocínio + Prontidão. Se o personagem obtiver mais sucessos do que sua vítima, as ações defensivas da vítima são todas realizadas com +2 de dificuldade para o próximo turno.

• **Flanco e Ataques pelas costas**: Os personagens que atacam pelo flanco ganham um dado adicional para sua reserva de ataque. Atacar pela retaguarda concede dois dados adicionais.

• **Movimento**: Um personagem pode se mover metade de sua distância de corrida (veja Movimento no início do Capítulo) e ainda assim realizar uma ação.

• **Múltiplas Ações**: Se você precisar realizar várias ações em um turno de combate, isso deve ser decidido antes da primeira ação. A primeira ação é realizada com dificuldade +1 e -1 dado. O segundo está em +2 e -2 dados. Cada ação adicional aumenta em dificuldade e subtrai mais dados. Múltiplas ações não podem ser feitas se a dificuldade for 10 ou superior. Um personagem ainda pode fazer apenas uma única ação de ataque por turno, sem a Disciplina de Rapidez. Se o personagem escolher usar apenas ações defensivas, use as regras de Defesa Total na pág.332. O narrador deve decidir quais ações são apropriadas para várias ações e quais devem levar um turno inteiro sozinho.

Iniciativa

Jogue um dado e adicione o resultado ao seu índice de Iniciativa. Compare os totais. Mova a lista para baixo da maior para a menor Iniciativa, resolvendo ações.

Ataques

Ataques desarmados de combate corpo-a-corpo usam Destreza + Briga.

Ataques de combate corpo-a-corpo armados usam Destreza + Corpo a Corpo.

Ataques à distância usam Destreza + Arco e Flecha ou Destreza + Atletismo para objetos arremessados.

Antes das jogadas de ataque, o jogador da vítima pode escolher tomar uma ação defensiva. O bloqueio usa Destreza + Briga, Esquiva usa Destreza + Atletismo e Aparar usa Destreza + Corpo a Corpo. Os sucessos da defesa reduzem os sucessos do atacante.

Dano

Role a quantidade de dano mais os sucessos de ataque. Todo sucesso é um nível de dano à saúde.

Absorção

Assim que o dano for rolado, role a absorção. Os testes de absorção dependem do tipo de personagem e do tipo de dano usado, mas geralmente usam Vigor + Fortitude + Armadura para uma parada de dados. Os sucessos reduzem o dano causado.

• **Táticas**: Os personagens podem emitir comandos táticos ou executar estratégias ao vivo para fazer seu time lutar com mais eficiência. Com um teste de Inteligência + Liderança, para cada sucesso você pode oferecer a um aliado -1 de dificuldade em seu próximo teste. Você pode oferecer bônus adicionais ao mesmo personagem, mas eles afetam as jogadas subsequentes, eles não "empilham" bônus de dificuldade maiores em uma única jogada.

• **Mirar**: Mirar em um local específico aumenta a dificuldade do teste para atacar um oponente, mas pode oferecer certas vantagens e / ou dados de dano elevados a critério do narrador.

Manobras de Combate Próximo

Estes são alguns exemplos de manobras para uso em situações de combate corpo a corpo.

Tamanho do Alvo	Dificuldade	Dano
Médio (membros, escudo, espada)	+1	Sem Modificador
Pequeno (cabeça, mãos, faca)	+2	+1
Preciso (olhos, coração, anel)	+3	+2

• **Mordida**: Uma vez que o vampiro (ou lupino) tenha usado com sucesso uma manobra de agarrar, clinch ou segurar, ele pode morder seu oponente no próximo turno para causar dano ou se alimentar. Uma mordida para ferir causa dano agravado, mas não causa O Beijo. Se ele morder para se alimentar, ela não causa dano, mas causa O Beijo, e pode drenar três pontos de sangue por turno.
Parada de Dados: Destreza + Briga + 1
Dificuldade: Normal
Dano: Força + 1

• **Garra**: Este ataque está disponível para personagens com garras causadas por Metamorfose, Vicissitude ou outras Disciplinas. Também está disponível para metamorfos e outras criaturas com garras naturais. A fonte da garra determina o tipo de dano.
Parada de dados: Destreza + Briga
Dificuldade: Normal
Dano: Força + 1

• **Clinch**: O personagem conquista o alvo. No primeiro turno, o atacante rola o dano de Força. Em turnos adicionais, ambos os personagens agem em suas Iniciativas. Um combatente pode causar dano de Força automaticamente ou tentar quebrar o clinch. Um personagem não pode realizar nenhuma outra ação física até que seja libertado. Para escapar de um golpe em vez de causar dano, faça um teste resistido de Força + Briga. Se obtiver mais sucessos, você escapa. Caso contrário, o clinch continua.
Parada de Dados: Força + Briga
Dificuldade: Normal
Dano: Força

• **Desarmar**: Para desarmar é necessário golpear a arma do oponente. Se for bem sucedido, role o dano normalmente. Se os sucessos de dano excederem os pontos de Força da vítima, ela não sofre nenhum dano, mas a arma voa jardas ou metros iguais aos sucessos adicionais sobre a Força do oponente.
Parada de Dados: Destreza + Corpo a Corpo
Dificuldade: +1
Dano: Nenhum

• **Golpe Poderoso**: O personagem coloca tudo no ataque, girando todo o seu corpo para causar o maior dano possível. Use a parada de dados apropriada para o ataque (Destreza + Briga ou Destreza + Armas Brancas) com +1 de dificuldade. Seu personagem não pode realizar nenhuma ação defensiva no turno.
Parada de Dados: Destreza + Briga / Armas Brancas
Dificuldade: +1
Dano: Normal +2

• **Segurar**: O atacante agarra e segura o alvo até a próxima ação da vítima. Quando essa ação ocorrer, teste as ações resistidas de Força + Briga. Se o alvo não exceder os sucessos do atacante, ele permanece imobilizado, incapaz de realizar outras ações físicas.
Parada de Dados: Força + Briga
Dificuldade: +1
Dano: Nenhum

• **Chute**: Atacar com um chute causa mais danos do que o normal, mas é mais difícil do que um soco. Com chutes mais dramáticos, o Narrador pode modificar ainda mais essas regras.
Parada de dados: Destreza + Briga
Dificuldade: +1
Dano: Força + 1

• **Múltiplos Oponentes**: Um personagem que tenta lutar contra vários oponentes sofre uma dificuldade cumulativa de +1 em todas as ações para cada oponente além do primeiro (até um máximo de +4 de penalidade). Rapidez 2 pode cancelar esta penalidade.

• **Contra Ataque**: Depois de uma defesa bem-sucedida, seu personagem contra-ataca, usando o ímpeto do oponente em sua vantagem. Para Contra Ataque, você já deve ter usado uma manobra defensiva com sucesso neste turno (um bloqueio ou esquiva se aplica, não apenas aparar). Isso significa usar várias ações, então observe a penalidade de dificuldade de ação múltipla além da penalidade de Contra Ataque. Durante o Contra Ataque, a dificuldade de seu oponente se defender contra seu ataque aumenta em dois.
Parada de Dados: Destreza + Briga / Corpo a Corpo
Dificuldade: +1
Dano: Normal +1

• **Estacar**: O personagem tenta enfiar um pedaço de madeira afiada no (provavelmente) peito de um vampiro. Com três sucessos de dano, o coração é perfurado. Isso imobiliza os vampiros ou mata os humanos.
Parada de Dados: Destreza + Corpo a Corpo

Dificuldade: +3
Dano: Por arma

• **Golpe**: Esta é a ação básica de ataque desarmado. O personagem ataca com os punhos.
Parada de dados: Destreza + Briga
Dificuldade: normal
Dano: Força

• **Derrubar**: O personagem tenta derrubar seu oponente. Se bem-sucedida, essa manobra causa atordoamento (consulte Complicações de Manobra), além de seus danos. Algumas armas, como bordões ou chicotes, podem ser usadas para derrubar um oponente. Em vez disso, use o dano da arma.
Parada de Dados: Destreza + Briga / Armas Brancas
Dificuldade: +1
Dano: Força, Atordoamento

• **Encontrão / Agarrão**: O atacante avança sobre seu oponente, jogando-o no chão. Se for bem-sucedido, ambos os combatentes devem testar Destreza + Esportes (dificuldade 7) ou sofrer atordoamento (veja Complicações nas Manobras, pág. 309). Mesmo se tiver sucesso, o personagem está desequilibrado e a dificuldade de todas as suas ações no próximo turno aumenta em um.
Parada de Dados: Força + Briga
Dificuldade: +1
Dano: Força + 1, Queda

• **Comprimento da Arma**: uma das principais vantagens que o armamento oferece no combate corpo a corpo é o alcance. Personagens menos armados devem se aproximar, o que leva um tempo valioso e os coloca em risco. Um personagem que ataca um personagem com uma arma substancialmente maior sofre -1 dado em seus ataques e -2 em sua Iniciativa. Isso pode colocá-lo mais tarde na lista de iniciativas, uma vez que ele declarou sua ação.

• **Golpe com Arma**: Um golpe, estocada ou corte padrão com uma arma.
Parada de Dados: Destreza + Armas Brancas
Dificuldade: Normal
Dano: Por arma

Manobras de Combate à Distância

Armas de longo alcance, como lanças e arcos longos, são um elemento básico da guerra na Era Clássica. Neste momento, o arco longo gaulês está ganhando destaque no campo de batalha. Essas manobras são para uso com armas de lançamento ou de disparo.

• **Concentração**: O atacante adiciona um dado à sua parada de dados para um único tiro para cada turno gasto com o objetivo. Ele pode se beneficiar de um número de turnos igual aos seus pontos de Percepção, mas deve ter um ponto em Arquearia (ou Esportes para armas de arremesso) para usar esta manobra.

Características das Armas

Dano: O número de dados usados para determinar o dano. Some esse número aos sucessos líquidos obtidos no ataque inicial e role a mesma quantidade de dados.

C denota dano por Contusão,L denota dano Letal e A denota dano Agravado.

Ocultação: aproximadamente a dificuldade de ocultar um item, com base na roupa. B = Bolsa, R = Roupa Solta, M = Manto Longo, N = Não Pode Ser Escondido.

Força Mínima: A força mínima necessária para usar a arma. A dificuldade aumenta em um para cada ponto abaixo do mínimo. A tentativa de usar uma arma marcada com Duas mãos com uma mão aumenta o Min For em dois.

Alcance: para armas de longo alcance, é a quantidade de jardas (ou metros) em que a arma pode ser usada sem penalidade. Pode ser usado com o dobro desse intervalo na dificuldade +1 ou três vezes com +2. Não é possível tentar disparos mais longos.

Cobertura	Dificuldade de Acerto	Dificuldade de Ataque
Pequena (deitado de bruço)	+1	Nenhum
Média (atrás da parede)	+2	+1
Completa (apenas a cabeça exposta)	+3	+2

O atacante não pode realizar outras ações enquanto mira. Ele não pode mirar em um alvo que se mova mais rápido do que uma caminhada.

• **Cobertura**: Buscar cobertura aumenta a dificuldade de um atacante em acertar seu personagem. Consulte a tabela abaixo para dificuldades dependentes da capa. Ataques à distância da cobertura têm sua dificuldade aumentada em um a menos do que o aumento da dificuldade para atingir o alvo coberto.

• **Chuva de flechas**: Um arqueiro suficientemente treinado pode disparar várias flechas em rápida sucessão. Isso quebra a proibição normal de ataques múltiplos em um turno. Um arqueiro pode lançar flechas equivalentes a quantidade de Arquearia, usando as regras de ação múltipla ou utilizar Rapidez para evitar o desgaste. Enquanto utiliza Rapidez, o arqueiro pode ser tão ou mais eficiente do que sua divisão de ações comuns. Lembre-se de que um ataque não pode ser feito com dificuldade 10 ou superior como parte de uma ação múltipla. No entanto, ele só pode se beneficiar da manobra de mira na primeira Chuva de Flechas.
Parada de Dados: Destreza + Arquearia
Dificuldade: Variável
Dano Normal: Por Arma

• **Empalar**: Assim como a estaca, um arqueiro pode colocar uma haste de madeira no coração da vítima para um efeito devastador.
Parada de Dados: Destreza + Arquearia
Dificuldade: +3
Dano: Por arma

• **Recarregar**: Recarregar armas mecânicas, como bestas, requer três turnos.

• **Fogo Supressivo**: Um arqueiro habilidoso pode impedir o avanço do inimigo com o uso rápido e estratégico de um arco. Realizar esta manobra requer três ou mais pontos de tiro com arco. Um arqueiro só pode usar esta manobra em longo ou médio alcance e não pode usá-la como parte de uma ação múltipla. Ele dispara um punhado de flechas na na direção de seu oponente. Se o oponente ficar para trás, ele não corre perigo direto. Se ele avançar, todas as manobras defensivas que ele fizer terão +2 de dificuldade e o ataque do arqueiro será feito com -2 de dificuldade.
Parada de Dados: Destreza + Tiro com arco
Dificuldade: -2
Dano: Por arma

Complicações de Manobra

As complicações a seguir são exemplos de ocorrências que podem influenciar o fluxo do combate. O narrador deve usá-los e adicionar seus próprios conforme a necessidade. Alguns são mencionados como partes das manobras (como derrubada), mas não deixe que essas manobras o limitem.

• **Cego**: Adicione dois dados para atacar um personagem cego. Além disso, personagens cegos têm +2 de dificuldade em qualquer ação que requeira visão, incluindo testes de defesa.

Esta complicação pode ser corrigida com a Habilidade Combate às Cegas. Personagens com combate às cegas foram treinados de forma que podem ter um sentido quase sobrenatural quando se perdem, ficam cegos ou impossibilitados de um dos sentidos. Utilize as regras descritas na Habilidade quando adequado.

• **Membro Aleijado**: Se um personagem sofrer um ataque direcionado, ele pode aleijar um membro temporariamente a critério do Narrador. Ações que usam aquele membro têm +2 de dificuldade enquanto os níveis de saúde do dano que causam a complicação permanecerem. Personagens com Ambiestria costumam contornar este tipo de situação. Para vampiros, membros aleijados podem ser curados mais fácilmente.

• **Atordoado**: Sempre que um único ataque causa mais dano após a absorção do que o Vigor de um mortal, ou o Vigor + 2 de um vampiro ou outro ser sobrenatural, a vítima fica atordoada. O alvo passa seu próximo turno sem poder atacar. Atordoamento não é cumulativo.

• **Imobilização**: Se um alvo estiver lutando, mas imobilizado (preso, por exemplo), ataques contra ele garantem dois dados adicionais. Alvos completamente imobilizados (amarrados, empalados ou paralisados) são atingidos automaticamente. Cause dano igual à parada de dados de dano, sem rolar.

• **Derrubar**: A vítima cai no chão. Depois de sofrer atordoamentos, a vítima pode ficar em pé com um teste de Destreza + Atletismo com dificuldade 6. Se ele falhar, ele perde sua ação tentando ficar em pé. Se ele tiver sucesso, reduza sua Iniciativa em dois para o próximo turno. Este pode ser um bom momento para que adversários aproveitem a deixa e ganhem tempo ou terminem o combate em um curto período de tempo.

Armas de Longa Distância

Arma	Dano	Distância	Esconder	Força Mínima	Notas
Besta	3L	90	M	3	Perfurar Armadura: 2
Scorpio	4L	90	N	4	Perfurar Armadura: 3
Arco Longo	4L	120	N	4	Perfurar Armadura: 4
Arco Curto	2L	60	M	3	Perfurar Armadura: 2
Funda	3C	40	B	2	
Ballista	8L	150	N	3	Não pode ser equipada.

Armas de Arremesso

Arma	Dano	Distância	Esconder		
Adaga	Força + 1L	20	R		
Machadinha	Força + 1L	20	R	2	+1 de Dificuldade
Pilo	Força + 2L	50	N	2	Perfuração de Armadura: 2
Faca	Força + 0L	15	B	2	+1 de Dificuldade
Rocha	Força + 0L	40	B	3	+1 de Dificuldade
Frâmea	Força + 2L	40	N	3	Perfuração de Armadura: 2
Javelin	Força +3L	30	N	3	
Plumbata	Força+ 1L	60	C	1	

Armas Brancas (Machados)

Arma	Dano	Esconder	Força Mínima	Notas
Machado	Força + 1L	C	2	Pode ser arremessado
Machado de Mão	Força + 2L	L	3	
Machado de Batalha	Força + 4L	N	4	Duas Mãos
Picareta	Força + 2L	N	4	Perfuração de Armadura: 3

Armas Contusivas

Arma	Dano	Esconder	Força Mínima	Notas
Tacape	Força + 2C	R	1	
Clava	Força + 3C	M	3	
Bordão	Força + 3C	N	2	+2 dados ao rotacionar
Martelo	Força + 3C	M	2	
Martelo de Batalha	Força + 4C	N	4	Duas Mãos

Lâminas

Arma	Dano	Esconder	Força Mínima	Notas
Faca	Força +0L	B		
Pugio	Força +1L	R		Perfurar Armadura: 1
Falcata	Força +2L	R		Perfurar Armadura: 2
Xiphos	Força +2L	R		+2 dados para cortes limpos
Rhomphaia	Força +2L	N	2	Perfurar Armadura: 1
Makhaira	Força +2L	M	2	Perfurar Armadura: 3
Gladius	Força +3L	M	2	
Harpe	Força +3L	N	3	+2 dado quando utilizada para puxar escudos
Khopesh	Força +4L	N	3	+1 dado quando utilizada para puxar escudos

Lanças, Armas de Haste

Arma	Dano	Esconder	Força Mínima	Notas
Lança (Montado)	Força +3L	N	3	Perfurar Armadura: 3
Falx	Força +3L	N	1	+1 dado para rasgos, pode rasgar armaduras de couro
Lança	Força +2L	N	2	Perfurar Armadura: 2, pode ser Duas Mãos, com For. Mín. 3, For +3L
Javelin	Força +0L	R		

Manobras Corpo a Corpo

Manobra	Parada de Dados	Dificuldade	Dano
Mordida	Des + Briga +1	Normal	For +1 (A)
Defender	Des + Briga	Normal	Nada (R)
Garras	Des + Briga	Normal	For +1 (A)
Clinch	Des + Briga	Normal	For (C)
Desarmar	Des + Armas Brancas	Normal	1+ Especial
Ataque Poderoso	Des + Briga / Armas Brancas	+1	Normal +2
Segurar	Força + Briga	Nenhum	Nada
Chutar	Des + Briga	+1	For +1
Aparar	Des + Armas Brancas	Normal	Normal +1
Estacar	Des + Armas Brancas	+3	Especial
Ataque	Des + Briga		Força
Derrubar	Des + Briga	+1	For (T)
Encontrão	For + Briga	+1	For +1 (T)
Ataque Armado	Des + Armas Brancas	Normal	Força
Contra Atacar	Des + Briga / Armas Brancas	+1	Normal +1

(A): A manobra inflige dano agravado.
(C): A manobra continua em turnos adicionais.
(T): A manobra causa tontura, atordoamento.
(R): A manobra reduz os sucessos de ataque de um oponente.
For = Força, Des = Destreza

Manobras à Distância

Manobra	Parada de Dados	Dificuldade	Dano
Concentração	+1 P/Turno	Normal	Arma
Chuva de Flechas	Des + Arquearia	Normal	Arma
Impalar	Des + Arquearia	+3	Especial
Supressão	Des + Arquearia	-2	Arma

Armaduras

Armadura	Parada de Dados	Dificuldade
Classe 1 (Roupas reforçadas)	1	
Classe 2 (Couraça)	2	1
Classe 3 (Lorica Segmentada)	3	1
Classe 4 (Armadura Imortal Aquemênida)	4	2
Classe 5 (Armadura de Dendra)	5	3

Escudo e Armas de Defesa

Arma/Escudo	Dificuldade de Defesa	Penalidade
Escudo Pequeno	4	+0
Escudo Comum	6	+1
Adaga, Pugio	5	+0
Espada	6	+1

Vitalidade

Nas regras de combate, mencionamos a trilha de saúde com seus sete níveis de saúde. Esses níveis refletem a condição física do seu personagem enquanto ele resiste às punições do Mundo Clássico. Aqui, daremos mais detalhes sobre os níveis de saúde e como eles funcionam.

Penalizações de Parada de Dados

À medida que seu personagem sofre danos, ele é menos capaz de agir com sua capacidade total. Cada nível de saúde tem uma penalidade correspondente na parada de dados. Subtraia de todas as paradas de dados ativas que você formar. Isso não se aplica a ações reflexivas como utilizar a Disciplina, mas se aplica à Iniciativa. Somente a penalidade de ferimento atual se aplica, ignore os níveis de saúde menos graves.

Penalidades de movimento

Os ferimentos fazem com que o personagem se mova a uma fração de sua velocidade normal. Cada nível tem suas próprias condições.

Incapacitado

Uma vez que um personagem está no nível de vitalidade Incapacitado, ele não pode realizar nenhuma ação normal. Os mortais ficam inconscientes neste nível se estiverem incapacitados com dano contundente. Os vampiros ainda podem agir com -5 se estiverem cheios de dano contundente. O dano letal além de Incapacitado causa a morte de um mortal ou torpor a um vampiro.

Torpor

O torpor é um sono mortal em que os vampiros caem quando são gravemente feridos. Eles também podem entrar neste estado voluntariamente, pois depois de séculos, o tédio se instala e o vampiro pode desejar despertar em uma época mais hospitaleira. Uma vez em torpor, sua Filosofia determina quanto tempo permanecerá adormecido. Se cair em torpor devido aos danos, ele só pode acordar após o tempo designado e após receber sangue de uma fonte externa.

Filosofia	Tempo de Torpor
10	Um dia
9	Três dias
8	Uma semana
7	Duas semanas
6	Um mês
5	Um ano
4	Uma década
3	Cinco décadas
2	Um século
1	Cinco séculos
0	Um milênio ou mais

Após este descanso, o jogador pode gastar um ponto de sangue e fazer um teste para despertar (ver pág. 322) para se levantar. Se o vampiro não tem sangue em seu sistema, ele não poderá se levantar até ser alimentado. Se o teste falhar, ele terá que esperar uma noite, gastar outro ponto de sangue e tentar novamente. Se despertar, é considerado aleijado e deve gastar sangue para curar ou caçar imediatamente.

Se o personagem entrar em torpor voluntariamente, ele pode tentar se levantar depois de metade do tempo designado. Enquanto em torpor, um vampiro não perde sangue com o passar do tempo, pois seu corpo está em hibernação.

Morte Final

Se um vampiro estiver Incapacitado ou em torpor e sofrer mais um nível de dano agravado, ele morre permanentemente. Isso também pode acontecer por meio de destruição corporal massiva, como o desmembramento total. Isso fica a critério do narrador.

Aplicando Danos

Conforme abordado nas regras de combate, existem três tipos de danos em Vampiro. O dano Contundente é um trauma contuso que os humanos curam rapidamente. O dano Letal é um dano grave ao tecido, lacerações e outros ferimentos que podem causar sangramento em um ser humano. Ferimentos agravados são ferimentos sobrenaturalmente mortais.

Todos os tipos de dano são cumulativos e os danos combinados determinam o nível de saúde do seu

Tabela de Vitalidade e Penalidade

Vitalidade	Penalidade de Dados	Penalidade de Movimento
Escoriado		Sem penalidade
Machucado	-1	Sem penalidade
Ferido	-1	Metade da velocidade máxima
Ferido Gravemente	-2	Não pode correr, apenas andar
Espancado	-2	Não pode andar mais que 3 jardas / metros por turno
Aleijado	5	Não pode andar, apenas rastejar 1 jarda / metro por turno
Incapacitado		Não pode se mover
Torpor		Torpor
Morte Final		Morte permanente

personagem. Sempre marque o tipo de dano mais sério em posição mais alta na trilha de vitalidade. O que quer dizer que, se o seu personagem tem dois ferimentos agravados, dois ferimentos letais e dois ferimentos por contusão, ele teria ferimentos agravados em Escoriado e Machucado, letais em Ferido e Ferido Gravemente, e contundente em Espancado e Aleijado. Lembre-se de que o dano contundente é marcado com uma barra, letal com um X e o dano agravado com um asterisco.

Se a trilha de vitalidade estiver cheia, mais danos "atualizam" outros danos para o próximo pior tipo. Com uma trilha de saúde cheia de dano contundente, dano contundente adicional torna-se dano letal no topo da trilha. Quando o registro de saúde é preenchido com dano letal, o dano letal adicional é agravado.

Tempo de Cura para Mortais

Enquanto os Cainitas curam pelo poder da vitae, os mortais curam com o tempo. Eles possuem os mesmos sete níveis de vitalidade de um vampiro, mas cada nível tem seu próprio tempo de cura associado a ele. O pior nível de saúde sempre cura primeiro, então prossiga na trilha para o mais leve. O dano contundente cura muito mais rápido do que o dano letal.

Dano de Contusão

Os mortais curam os danos contundentes às vezes listados na tabela a seguir. Um mortal com ferimentos até o nível Ferido pode curar sem atenção médica. Além de ferido, o mortal pode sofrer uma concussão, hemorragia interna ou outras complicações. A atenção médica atenua esses problemas.

Uma vez que o dano contundente vai para Incapacitado, o mortal fica inconsciente. Outros ferimentos por contusão tornam-se letais.

Ferimento	Tempo
Escoriado a Ferido	1 hora
Espancado	3 horas
Aleijado	6 horas
Incapacitado	12 horas

Dano Letal

O dano letal, como o nome sugere, pode ser mortal. Sem atenção, feridas letais sangram ou infeccionam.

Ferimento	Tempo
Escoriado	1 dia
Machucado	3 dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Dois meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	Cinco meses

Qualquer dano letal após Ferido requer atenção médica para prevenir danos futuros. Ferimentos letais não tratados pioram em um nível de saúde por dia. Assim que o mortal chegar ao Incapacitado, ele estará a um nível da morte.

Em Espancado ou superior, o mortal pode se recuperar com os tempos listados abaixo. Um personagem Aleijado ou Incapacitado pode nunca se recuperar e, de fato, não pode sem cuidados médicos extensivos. Muitos ficam em coma ou deliram.

Perturbações

As perturbações são enfermidades mentais criadas quando a mente é obrigada a confrontar-se com sentimentos conflitantes ou intoleráveis, como o terror esmagador ou uma culpa profunda. Quando a mente é exposta a impressões e emoções que ela é incapaz de conciliar, ela procura superar o conflito interno estimulando comportamentos como megalomania, bulimia ou histeria, de modo a criar uma válvula de escape para a tensão e o estresse gerados pelo conflito.

Tanto os vampiros quanto os mortais adquirem perturbações sob condições de intenso terror, culpa ou ansiedade. Se um jogador sofrer uma falha crítica num teste de Virtude ou de Força de Vontade (por exemplo, quando confrontado com o Rötschreck), o Narrador pode decidir que a experiência provoca uma perturbação no personagem. Outros exemplos de eventos causadores de perturbações incluem o ato

de matar um ente querido durante um frenesi, ser enterrado vivo, ou ver centenas de anos de planejamento cuidadoso arruinados por um lance de azar. De um modo geral, qualquer experiência que cause uma emoção interna e desagradável, ou que viole completamente os princípios e as crenças do personagem é grave o suficiente para resultar numa perturbação. Somente o Narrador pode determinar que tipo de perturbação o personagem recebe, escolhendo (ou criando) uma que seja compatível com a personalidade dele e com as circunstâncias do evento que provocou a desordem.

Deve-se observar que as pessoas que são "loucas" não são nem engraçadas nem arbitrárias em seus atos. A insanidade é assustadora para aqueles que estão observando alguém enfurecer-se contra presenças inexistentes ou armazenar carne apodrecida para alimentar os monstros que vivem ao seu redor; mesmo algo de aparência tão inofensiva como conversar com um coelho invisível pode incomodar um observador. Os insanos, contudo estão apenas respondendo a um padrão que lhes é familiar, estímulos que eles recebem de suas próprias mentes.

De acordo com sua capacidade de percepção distorcida, o que está acontecendo a eles é perfeitamente normal, para eles. A perturbação do seu vampiro tem uma razão para existir, quer ele seja um Malkaviano que esteve internado num sanatório antes de ser Abraçado, quer um Ventrue que escapou após cinco meses de tortura nas mãos de um Inquisidor. Quais estímulos a sua insanidade está lhe provocando e de que modo ele está reagindo ao que está acontecendo? O jogador e o narrador devem trabalhar em conjunto para definir os eventos disparadores da manifestação da sua perturbação e, então, decidir como o seu personagem reagirá a essas provocações.

Sem dúvida, encenar as perturbações é um grande desafio, mas com um pouco de tempo e preparação isso poderá resultar numa experiência dramática interessante para todos os envolvidos.

Perturbações na História

Neste período, personagens com perturbação não são bem vindos. Eles são diferentes de todas as pessoas, eles são excêntricos aos olhos da sociedade e a sociedade devolve este comportamento em forma de rispidez, rancor, repúdio e ódio. Pessoas perturbadas, sejam elas vampiros ou humanos ou qualquer outra criatura sobrenatural não são bem vistos pela sociedade.

Mesmo que filósofos já tenham abordado sobre os estados da mente, as condições psíquicas de um indíviduo, corpo, mente e alma, a sociedade ainda ignora estes conceitos com forças e se possível vão amassá-los contra a tua cabeça.

Demonstrações de instabilidade mental são tratadas como maldições, retardo, criaturas malígnas ou qualquer ofensa baseada em ditos populares que possa ser apontada no indivíduo insano. Isto porque as pessoas desta época não compartilham de empatia com quem tem tais condições. Muitas vezes, o "diferente" era considera ruim, o que não entendiam era considerado maléfico e com o passar do tempo a visão destas características pioram. Embora vampiros não conheçam tanto sobre estas características, eles tratam com menos afinco e rejeição porque seus irmãos Malkavianos tem isto como marca do clã, entretanto todo o resto da sociedade o tratará como escória.

Esteja preparado para, quando interpretar personagens perturbados de alguma maneira, saiba que haverão represálias contra seu personagens. Como narrador, tenha em mente que não há a necessidade de humilhar o jogador, mas representar momentos de descaso com o personagem já pode ser o suficiente para demonstrar tais atos. Leve em consideração a diversão antes da interpretação e combine com seus jogadores até onde podem ir seus limites.

• **Melancolia**: Sempre houveram aqueles que são introvertidos, introspectivos e irritáveis. Eles podem ficar assustadoramente desanimados (mesmo quando a situação exige ou exige uma resposta mais vigorosa). Eles tendem a olhar para o lado indiferentes, perdidos em uma tristeza profunda e escura como a bile negra. Eles se perdem e não conseguem tocar suas emoções facilmente. A melancolia causa -1 de penalidade em todas as paradas de dados, mas -1 de dificuldade para todos os tipos de frenesi. Pessoas assim são consideradas "fracas" pela sociedade, indignas, repugnantes ou inúteis e muitas vezes destratadas por isto.

• **Fleuma**: Pessoas com Fleumatismo são calmas, frias e pacientes. O temperamento é comum entre os acadêmicos e eles tendem a ser extremamente ordeiros em sua área de especialização. No entanto, devido ao seu foco interior, eles têm problemas para se adaptar rapidamente ou habilmente às mudanças em seu ambiente (-1 dado para testes de Raciocínio e Destreza). São considerados frios demais e este tipo de comportamento não sofre represália, uma vez que

era muito comum entre humanos, principalmente soldados que voltavam das batalhas, completamente perturbados.

• **Erotismo**: Pessoas erotistas o são vivas, sociáveis, otimistas e apaixonados, às vezes até demais. Quando emoções cantam em suas veias, cada emoção é intensificada e beira o impróprio. Eles têm grandes dificuldades em se concentrar no momento. O narrador escolhe três Habilidades aleatoriamente, a dificuldade para testes usando essas Habilidades aumenta em um, devido à falta de foco do personagem. Aumente a dificuldade de todos os testes de Atributos Mentais em um também. A maioria destes passam despercebidos e são considerados avoados apenas, mas as pessoas olham feio pela falta de foco de personagens com esta perturbação.

• **Coléricos**: Inquietude, agressividade e impulsividade. Pessoas assim tendem a ser ambiciosas, mas podem ficar com raiva ou até mesmo violentas quando suas ambições são frustradas. Quando dominado por um desequilíbrio ou frustração, aumente a dificuldade do personagem em resistir ao frenesi em dois, mas reduza a dificuldade de realizar quaisquer atos de violência física dolorosa em um. Curiosamente, são visivelmente enxergadas como impávidos guerreiros e militares podem recrutá-los para fazer parte do exército romano por conta desta "alma guerreira" que possuem.

• **Compulsão**: A desordem da natureza causa um desconforto físico no personagem, resultando em um desejo obsessivo de ordenar o mundo ao seu redor. Nervosos e meticulosos, eles têm alguma forma de tabu ritual que praticam obsessivamente durante períodos de estresse como banhos frequentes, contagem de moedas ou separação de pertences por tamanho ou tipo. Se eles não podem praticar este ritual, eles sofrem de extrema agitação (-3 dados para todos os testes de frenesi, o narrador deve pedir um teste de frenesi com mais frequência do que o normal quando esta Perturbação é desencadeada).

• **Lunatismo**: Esse distúrbio é causado por uma maldição de Luna, a Deusa da Lua, ou pelo menos é o que os romanos dizem. O personagem experimenta mania e depressão de acordo com o ciclo lunar. Enquanto a lua cresce, o personagem fica lentamente mais irritável até tornar-se um maníaco cheio de energia durante a lua cheia (-1 de dificuldade para todos os testes estendidos, +1 para todas as dificuldades para o frenesi). As luas minguantes causam uma letargia cada vez mais profunda, semelhante

à melancolia, e a lua nova requer mais esforço do sangue para despertá-los (a taxa de Força de Vontade do vampiro é reduzida pela metade do valor normal, arredondando para cima; os vampiros precisam de um ponto de sangue adicional para subir durante a noite da lua nova).

• **Colapso Nervoso:** Não importa o quão implacável ou obstinado seja o personagem, eles são vítimas de uma desordem de tremor que os deixa insensíveis. Em um gatilho de Perturbação, o jogador testa Vigor (dificuldade 8). Em uma falha, o personagem sente a doença dominando-o, entrando em colapso em três turnos. Eles se contorcem e batem com seus membros, espumar sangue pela boca enquanto suas veias incham e se distendem. Ao contrário de outras Perturbações, o Colapso Nervoso dura apenas pelo resto da cena, embora o personagem fique exausto pelo resto da noite (-1 penalidade de morte para todos os testes Físicos). As pessoas acreditam que isto é algum retardo ou loucura do personagem e aqueles que o virem fazer isto, se afastarão. Rumores e boatos surgirão sobre tal condição.

• **Doença de Nero**: Relacionada ao Colapso Nervoso, a Doença de Nero provoca movimentos involuntários do rosto e membros, com febre suada e sangue escorrendo dos olhos. Embora as faculdades mentais do indivíduo não sejam prejudicadas, a dificuldade para todos os seus testes sociais aumenta em dois. A Doença de Nero pode se espalhar por um grupo, levando a erupções em massa da "loucura". Dizem que em reuniões até mesmo o Imperador Nero demonstra estes tiques nervosos, contraindo seu corpo involuntáriamente. É desconfortante.

• **Alma da Mente**: Esta Perturbação Cainita única leva os sofredores a acreditar que bebem as almas de suas vítimas com o sangue. A alimentação causa intensa culpa em quem sofre de animismo sanguíneo, suas vítimas se comunicam com eles como vozes em suas cabeças e memórias infiltrando-se em suas consciências. O vampiro sofredor frequentemente atribui suas ações a essas vozes, alegando que elas são um esforço para pacificar seus algozes. O vampiro é compelido a responder às vozes e deve proferir essas respostas em voz alta (mesmo que seja apenas um murmúrio baixo). Isso pode resultar em dificuldades variáveis para testes sociais.

• **Visões**: Você transgrediu sua cultura, causando danos potencialmente irreparáveis à sua alma. Você tem lutado para deixar sua culpa para trás. Mas alguém, ou algo, o perdoa e eles o informam. Durante os momentos de estresse, o personagem vê figuras sagradas encorajando-a a agir de acordo com sua melhor natureza, prontas para puni-la se ela falhar novamente. Ela é especialmente cautelosa com a vigilância das figuras sagradas (-2 dados para todos os testes de degeneração).

• **Vozes**: Vítimas de vozes demoníacas se tornam modelos de auto-perseguição, temendo a retribuição divina e vendo-a em todos os ângulos. Sua paranóia se manifesta em momentos de estresse, eles desconfiam de interações sociais (+1 de dificuldade nos testes sociais) e temem que alguém possa ser um demônio disfarçado. Uma falha crítica em um teste social (de qualquer uma das partes) invariavelmente resultará em uma fuga em pânico do demônio percebido (um frenesi de medo automático). Vítimas desta perturbação às vezes andam falando sozinhas, discutindo ou xingando os Deuses.

Deterioração

Um vampiro com uma estaca gasta sangue à razão de um ponto por noite. Um vampiro sem sangue começa a consumir todo o excesso de umidade de seu corpo a uma taxa de um nível de saúde por dia. A princípio, o vampiro parece apenas emaciado, mas conforme o corpo se desidrata completamente, ele começa a murchar. No sétimo dia, quando o personagem atingiu Incapacitado na tabela de saúde, o personagem se mumifica e entra em torpor. Uma vez em torpor, o personagem não pode se levantar, a menos que seja suprido com sangue suficiente para trazê-lo de volta ao Ferido na tabela de saúde.

Diablerie

Diablerie, ou amaranto, é o ato de se alimentar de um vampiro da mesma forma que um vampiro se alimenta de um mortal. Ao fazer isso, não só o assassino consome o sangue da vítima (e o sangue do vampiro é muito, muito mais doce do que o de qualquer mortal), mas também o poder da vítima. Desta forma, até o vampiro mais jovem pode obter o poder dos anciões.

Cometendo Diablerie

Um vampiro que comete diablerie deve drenar todo o sangue de sua vítima Cainita e, em seguida, continuar a sugar, pois (de acordo com a lenda cainita) a própria alma é retirada do corpo da vítima. Uma vez que todo o sangue do corpo do vampiro foi drenado, o jogador do diablerista faz um teste prolongado de Força (dificuldade 9). Cada sucesso inflige um nível de vitalidade automático de dano agravado não absorvível (mesmo com Fortitude) na

vítima. Quando todos os níveis de saúde da vítima foram drenados, a essência da vítima é levada para o atacante e o corpo vazio começa a se decompor imediatamente. A concentração total vai para a luta para extrair a essência da vítima, e parar por um momento, arruína a chance de capturar o espírito. A dificuldade para atacar um vampiro tentando a diablerie é 2.

As Recompensas da Diablerie

Após a conclusão bem-sucedida da diablerie, o diablerista é dominado pela euforia, e um teste de Autocontrole / Instinto é necessário (dificuldade 10 menos o nível de Filosofia do personagem) para evitar perder o controle. A sensação é semelhante ao orgasmo, mas muito mais poderosa. Com o tempo, certos cainitas se tornam viciados nessa sensação. Todos os outros cainitas temem esses vampiros, pois seu vício em amaranto os torna uma ameaça para todos. Mesmo os vampiros muito fracos para fornecer poder adicional são devorados pelo simples prazer do ato.

O verdadeiro benefício da diablerie torna-se evidente se o diablerista se alimentar da vitae de um vampiro de geração inferior. O diablerista literalmente rouba o poder e a potência do próprio sangue da vítima e, assim, reduz permanentemente sua própria geração em um, aproximando-a do poder mítico de Caim. O vampiro recebe todos os benefícios do rebaixado.

Se a vítima tinha muito mais poder (cinco ou mais Gerações abaixo) do que o diablerista, o narrador pode decidir que o predador reduz sua Geração em mais de um passo.

Além disso, beber a vitae de vampiros mais velhos pode induzir um aumento temporário nos níveis de Disciplina do diablerista em um, dois ou até mais pontos, já que o sangue potente aumenta as próprias artes místicas do predador. Se o vampiro ancião tinha uma diferença de várias gerações da própria geração do diablerista, os efeitos podem parecer milagrosos, mesmo que eles tenham vida curta. Esses poderes aumentados duram por uma única cena, a menos que o narrador decida de outra forma. Jogadores podem comprar os conhecimentos do alvo de acordo com a quantidade de pontos que possuírem guardados.

Para cometer diablerie, o diablerista deve tirar sangue direto e imediatamente da vítima, o sangue não pode ser armazenado e usado posteriormente. Além disso, apenas um diablerista pode cometer o ato em uma determinada vítima, um grupo de neófitos não pode cercar um ancião e todos ganham os benefícios da diablerie, não importa o quão potente seja o sangue da vítima.

Os Perigos da Diablerie

Cometer diablerie parece o crime perfeito. No entanto, aqueles que cometem a atrocidade logo aprendem que os diableristas equipam a evidência de seu crime em suas almas. Vampiros com a Disciplina Auspícios podem detectar um diablerista usando Percepção da Aura. As energias roubadas da vítima se misturam com as energias do diablerista, deixando marcas pretas grossas correndo pela aura do diablerista. Essas marcas permanecem em evidência por um número de anos igual à diferença entre a geração da vítima e a geração original do diablerista. Além disso, os praticantes da Magia do Sangue podem usar a Trilha do Sangue para detectar o pecado do diablerista, mesmo séculos após o crime ter sido cometido. Por essa razão, em particular, os praticantes do Amaranto temem os feiticeiros.

Mesmo aqueles sem percepções especiais freqüentemente sentem uma mácula sobre o diablerista. Por um mês por Geração removida da vítima, um diablerista deixa os cainitas mais sensíveis inseguros. O vampiro em questão pode não saber realmente o que o diablerista fez, mas eles vão sentir desconfortável perto dele do mesmo jeito. Um jogador cujo vampiro entra em contato com um diablerista pode fazer um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade de 12 menos a avaliação do vampiro sentido na Filosofia, vampiros centrados e sintonizados são mais conscientes de tais coisas) para determinar a fonte de seu desconforto.

Alguns rumores falam de diableristas exibindo certos maneirismos de suas últimas vítimas, particularmente se as vítimas eram de grande força psíquica (Força de Vontade 10) e de sangue muito mais forte do que seus assassinos. Por último, muitas Filosofias proíbem o assassinato. Se o assassinato é um pecado para o vampiro, a perda da classificação da Filosofia é automática, não rolada.

Fé Verdadeira

De acordo com a lenda cainita, a Maldição de Caim fez com que todos os vampiros fossem banidos para sempre aos olhos de Deus. Este pode ou não ser o caso, mas é bem verdade que símbolos ou pessoas de grande fé religiosa, não importado qual, podem causar desconforto ou até mesmo danos aos Amaldiçoados. Mortais potencialmente piedosos,

aqueles com o Traço de Fé Verdadeira, podem usar sua devoção como uma defesa ou arma contra os vampiros. Veja p. 370 para obter mais informações.

Queda

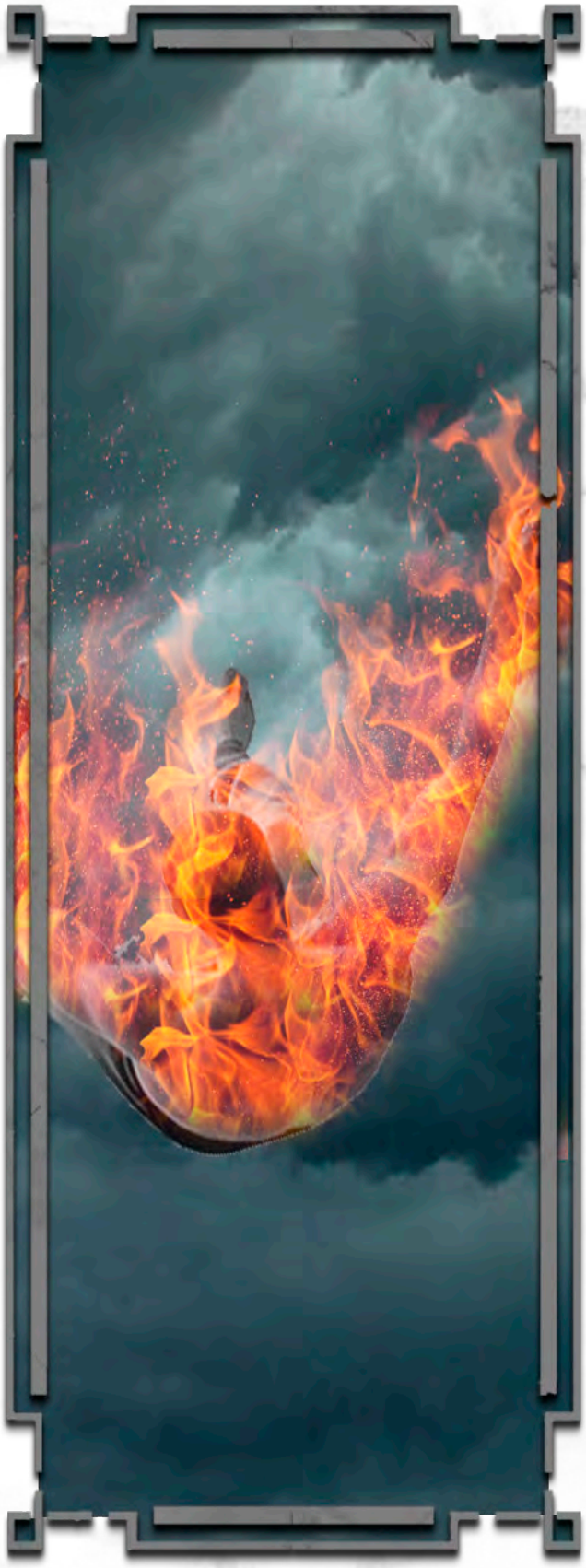
Até mesmo os vampiros podem sofrer grandes danos ao cair em distâncias significativas. O narrador rola um dado de dano contundente para cada 10 pés ou 3 metros (arredondado para baixo) que seu personagem cai antes de atingir algo sólido. Danos por queda podem ser absorvidos normalmente. Aterrar em objetos pontiagudos pode mudar o dano de contusão para letal, a critério do narrador. Se seu personagem cair 100 pés (30 metros) ou mais, ele atinge a velocidade máxima. O efeito de dano atinge um máximo de 10 dados neste ponto e é considerado dano letal. Além disso, qualquer armadura que seu personagem usar em uma queda de velocidade máxima funciona com apenas metade de sua classificação (arredondado para baixo). Possívelmente armaduras serão destruídas, junto com o corpo.

Fogo e Queimaduras

Os vampiros temem o fogo, pois é uma das poucas coisas que podem acabar com suas existências imortais. O dano de fogo é agravado e ignora a armadura, pode ser encharcado apenas com Fortitude.

O tamanho do fogo determina os níveis de dano agravado por turno, enquanto seu calor determina a dificuldade do teste de absorção de Fortitude. Um personagem sofre o efeito de dano total para cada turno em que entra em contato com as chamas. Todo dano infligido pelo fogo é automaticamente bem sucedido, a menos que seja absorvido.

Dificuldade	Calor
3	Calor de vela
5	Calor de tocha
7	Calor de fogueira
8	Floresta em chamas
9	Calor de Forja
10	Metal derretido



Vitalidade / Turno	Calor
1	Tocha, parte do corpo exporta às chamas
2	Fogueira, metade do corpo exposto às chamas
3	Inferno, corpo inteiro exposto às chamas

Se seu personagem cair para Espancado, ele ficará temporariamente marcado pelas chamas (reduza a Aparência em um até que seus ferimentos se transformem em Hematoma). Se ele for reduzida a Aleijada ou Incapacitada pelo fogo, as queimaduras cobrem a maior parte de seu corpo, reduzindo a Aparência em dois.

Frenesi e Rotshreck

Os vampiros são monstros, possuidores de uma Besta interior. Eles têm a capacidade de controlar seus instintos básicos, mas às vezes falham. Quando isso ocorre, a Fome e a Besta se tornam incontroláveis.

A Natureza da Besta

Durante o frenesi, um personagem literalmente cede aos instintos mais sombrios de sua natureza vampírica. O personagem é consumido pela raiva ou fome, incapaz de considerar os efeitos de qualquer ação. Se um vampiro em frenesi está com fome, ele se alimentará de quem estiver mais próximo, sem se importar com o recipiente. Se o vampiro estiver com raiva, ele fará tudo ao seu alcance para destruir a causa de sua raiva. Um vampiro atingido pelo medo cometerá qualquer atrocidade para se afastar da fonte de seu terror, independentemente das consequências. O personagem se rende completamente aos aspectos mais básicos de sua Natureza, deixando de lado o Comportamento mais comumente apresentado àqueles ao seu redor. Ele é, em resumo, a Besta.

Muitas coisas podem induzir o frenesi, mas episódios de grande raiva ou fome são as provocações mais comuns. É perigoso negar ou humilhar os mortos-vivos. Em última análise, o Narrador pode chamar um vampiro para fazer um teste de frenesi a qualquer momento que ele sentir que o personagem pode ter motivos para perder o controle.

Um vampiro em frenesi ganha vários benefícios temporários do estado. Vampiros em frenesi ignoram completamente todas as penalidades da parada de dados infligidas por ferimentos até o frenesi terminar. Uma vez que o frenesi termina, a dor volta e os efeitos incapacitantes das feridas se apoderam novamente. Todas as dificuldades para Dominação ou controlar mentalmente um personagem em frenesi são aumentadas em dois, e todas as dificuldades para resistir aos efeitos de tal controle mental são reduzidas em dois. O personagem nunca precisa de testes de Força de Vontade para superar o medo e a apreensão mundanas, porque a raiva que alimenta as ações do vampiro é tanto um catalisador para um estado de espírito elevado quanto uma barreira contra intrusões indesejadas. Por último, os personagens em frenesi são imunes aos efeitos prejudiciais do Rötschreck. Em algumas narrativas, vampiros também podem ganhar bônus físicos para justificar a força sobrenatural que vampiros em frenesi possuem, mas ficará ao encargo do narrador se esta regra se aplica ou não.

Sistemas

As regras para lidar com o frenesi são deliberadamente vagas, e o narrador é encorajado a fazer todas as mudanças que julgar necessárias para acomodar sua crônica.

Em alguns casos, os cainitas conseguem superar o ímpeto do frenesi. Um vampiro à beira do frenesi deve fazer um teste de Autocontrole contra uma dificuldade variável. (Vampiros com a Virtude dos Instintos sempre entram em frenesi). A dificuldade muitas vezes varia entre 6 e 8, mas se tentar superar o desejo de cometer um ato flagrantemente mau, o jogador do vampiro pode rolar contra uma dificuldade de (9 menos Consciência / Convicção). O personagem deve obter cinco sucessos para superar completamente os desejos de violência, mas mesmo um sucesso interrompe o frenesi temporariamente.

Para cada sucesso abaixo de cinco, o personagem pode resistir ao ímpeto do frenesi por um turno. Depois disso, o personagem pode tentar novamente obter sucessos extras e, assim, continuar a resistir ao frenesi. Uma vez que cinco sucessos são obtidos, o vampiro resiste aos impulsos da Besta e o desejo de frenesi diminui.

A falha significa que o personagem entra em um surto emocional, fazendo exatamente o que quer, sem se preocupar com repercussões posteriores. Uma falha crítica no teste de Autocontrole significa que o personagem permanece em frenesi até que o narrador decida o contrário, e ele pode ganhar uma Perturbação relacionada ao frenesi.

A lista a seguir mostra estímulos comuns que podem incitar o frenesi e a dificuldade típica de resistência de um personagem. Se o frenesi tem o potencial de fazer com que o vampiro cometa uma atrocidade, o Narrador pode decidir que a dificuldade é (9 menos Consciência / Convicção).

Provocação	Dificuldade
Aroma de sangue quando faminto	3
Vislumbrar sangue quando faminto	4
Assédio	4
Situações de risco	4
Provocações verbais	4
Provocação física	6
Gosto de sangue quando faminto	7
Amado em perigo	7
Humilhado em público	8

O narrador tem a palavra final sobre o que pode ou não provocar um frenesi, onde um frenesi pode fazer uma observação sobre a personalidade de um personagem ou melhorar os eventos de uma história.

Interpretando Frenesi

Personagens em frenesi não são eles mesmos ou, mais precisamente, revelam mais de si mesmos do que normalmente fariam. Eles farão de tudo para saciar sua fome ou destruir a fonte do frenesi, até mesmo atacando outros

Rotschreck: O Medo Vemelho

A luz do sol e o fogo provocam uma mentalidade aterrorizada de voar ou lutar nos vampiros. Enquanto sob o feitiço deste Rötschreck, um vampiro foge em pânico da fonte de seu medo. Rötschreck é em muitos aspectos semelhante a qualquer outro frenesi, assim como a Besta às vezes assume o controle em momentos de raiva, o mesmo ocorre em momentos de grande medo.

Estímulos inócuos diretamente sob o controle do personagem são improváveis de induzir Rötschreck. No entanto, uma tocha arremessada na face do personagem ou uma lareira de repente acendendo pode exigir uma rolagem.

Um vampiro procurando evitar Rötschreck requer um teste de Coragem. Como acontece com o frenesi, cinco sucessos devem ser acumulados para ignorar a Besta completamente, embora menos sucessos permitam ao vampiro superar seu medo por um período de tempo. Fracasso significa que o vampiro foge loucamente do perigo, indo em linha reta para a segurança e destruindo qualquer coisa ou qualquer pessoa que fique em seu caminho. Qualquer tentativa de conter um vampiro sofrendo de Rötschreck resulta em um ataque imediato, como se o personagem estivesse em frenesi. Um ponto de Força de Vontade pode ser gasto para manter o controle por um turno. Um personagem que é vítima de uma falha no teste de Coragem imediatamente entra em frenesi e permanece em frenesi até que o Narrador decida o contrário.

Provocação	Dificuldade
Luz de uma vela	3
Vislumbre de uma tocha	5
Fogueira	6
Luz solar obscurecida	7
Ser queimado	7
Luz do sol direta	8
Estar preso num edifício em chamas	9

Golconda e Outros Meios de Salvação

Para a maioria dos Cainitas, ser vampiro é ser eternamente Amaldiçoado. Muitas lendas falam do vampirismo como uma maldição não apenas de Caim, mas do próprio Diabo. Mesmo aqueles vampiros que desprezam tal superstição, no entanto, veem uma espécie de inferno secular em sua Besta, sua Fome e o tédio que tudo consumia de séculos.

Não é surpreendente que alguns cainitas falem de um estado que transcende sua fome e fúria eternas. Vampiros que alcançam este estado, que é chamado de Golconda, dizem que dominaram a Besta a tal ponto que ela não controla mais suas ações. Embora os vampiros na Golconda ainda tenham sangue para sobreviver, eles precisam de muito menos sangue. Além disso, eles são capazes de reprimir os impulsos da Besta a tal ponto que nunca precisam temer perder o controle sobre ela. Eles não são mais

propriamente vampiros, mas uma espécie de criatura totalmente diferente e superior.

Segundo as histórias, a Golconda é conhecida apenas por alguns mortos-vivos. Eles vivem em lugares selvagens, em união com os animais do campo e os pássaros do céu. Até os lobisomens deixam os mestres da Golconda em paz. Vampiros que alcançaram a Golconda ocasionalmente entram na grande sociedade de mortos-vivos, procurando discípulos a quem eles possam guiar ao longo do caminho para a Golconda.

Alcançar a Golconda não pode ser simulado com gráficos ou pontos de experiência. É tão efêmero, mas tão poderoso quanto o amor ou a autoaceitação, e sua realização deve ser o foco de uma crônica inteira. Em geral, os personagens aprendem sobre a Golconda apenas depois de passar algum tempo entre os mortos-vivos, pois a tradição da Golconda é espalhada em enigmas intrigantes e sussurrados de um buscador para outro. É certo que os vampiros que desejam alcançar a Golconda devem sentir remorso. Quanto maiores os pecados de um vampiro, maior a penitência necessária. Os vampiros que desejam entrar na Golconda devem procurar as famílias das velhas vítimas e fazer as pazes, proteger os mais fracos do que eles e tentar fazer do Mundo das Trevas um lugar melhor. Isso inevitavelmente envolve manter a Humanidade e gastar Força de Vontade para cometer boas ações sempre que possível. Acredita-se que os vampiros nos caminhos da iluminação são incapazes de alcançar a Golconda.

Alcançar a Golconda deve vir apenas no final de uma longa e árdua crônica. Durante esta crônica, os personagens devem atender a certos critérios. Eles devem atingir uma classificação de 7 ou mais nas classificações Filosofia da Humanidade e Consciência de 4 ou mais, e devem manter essas classificações por longos períodos. Além disso, eles devem mostrar consistentemente um comportamento penitente, abstinente e honrado em dezenas de histórias.

Normalmente, mais ou menos na metade da crônica, os aspirantes à Golconda viajam em busca de um mentor com a reputação de abrigar os segredos da Golconda. Se encontrarem um mentor, os vampiros devem provar que são dignos. Essas tarefas geralmente conduzem os pesquisadores a graves perigos para o corpo e a alma. O ponto culminante ocorre quando um vampiro digno passa por um ritual chamado Suspiro. Os efeitos precisos do ritual são desconhecidos, exceto que envolve uma jornada ao mundo dos sonhos e, em última instância, na própria alma do vampiro. É extraordinariamente difícil, e muitos vampiros não conseguem sobreviver com suas não-vidas ou sanidade intacta. Outros ainda retornam do Suspiro inteiros, mas sem conseguir ganhar a Golconda para sempre.

Se um vampiro realmente ganhar esse estado lendário, os efeitos serão milagrosos. O mais importante entre eles é a imunidade total ao frenesi ou Rötschreck. Além disso, o personagem não precisa beber sangue com tanta frequência. O personagem perde apenas um ponto de sangue por semana, em vez de um ponto de sangue por noite. Ele ainda deve gastar sangue normalmente para alimentar Disciplinas, curar feridas, etc.

Um vampiro na Golconda transcende parcialmente a Maldição que une seu próprio sangue; ele pode aumentar qualquer Característica até 10, independentemente da geração, embora sua reserva de sangue permaneça como estava.

Um vampiro na Golconda deve manter padrões rígidos de pureza. Se seu nível de Humanidade cair abaixo de 7, ou seu nível de Consciência abaixo de 4, o vampiro perde todos os benefícios da Golconda, incluindo Características aumentadas.

Tornando-se Mortal

Além dos contos da Golconda, certas lendas Cainitas falam de vampiros que se livraram da Maldição completamente e se tornaram mortais mais uma vez. Nenhum vampiro parece realmente conhecer alguém de sua espécie que tenha feito tal coisa. Os catalisadores por trás de tal mudança podem ser qualquer coisa, desde matar o pai de alguém até encontrar o amor verdadeiro e sacrificar-se altruisticamente por outro (e tornar-se mortal na hora da morte). Em última análise, a verdade sobre essas coisas depende do Narrador.

Venenos e Drogas

Os vampiros têm pouco medo de venenos convencionais. No entanto, eles podem sucumbir aos venenos ou drogas contidas na corrente sanguínea de suas vítimas. De fato, certos vampiros procuram ativamente vítimas sob a influência de álcool ou drogas para receber os mesmos efeitos. A seguir estão alguns exemplos dos efeitos de beber sangue de uma vítima envenenada ou drogada. Um vampiro com baixa Força de Vontade (4 ou menos) ou uma Natureza apropriada pode arriscar o vício em certa substância, mas isso é improvável. Em geral, os

efeitos da maioria das drogas em vampiros são muito menores do que em humanos.

Observe que os exemplos a seguir usam terminologia moderna. Esses tipos de drogas existem na Era Clássica, mas vêm de plantas específicas de regiões específicas. Nós o encorajamos a examinar quaisquer medicamentos que você pretenda apresentar em sua crônica para verificar se são apropriados e pesquisar seus efeitos.

• **Álcool**: Subtraia um das paradas de dados de Destreza e Inteligência para cada duas doses de álcool no sangue de suas vítimas. Esse efeito desaparece à taxa de um dado por hora, à medida que o álcool se purga da corrente sanguínea.

• **Alucinógenos**: Reduza todas as paradas de dados de um a três. Ele sofre efeitos semelhantes ao poder de Demência de nível dois Atormentar a Alma. Dependendo da natureza precisa do alucinógeno, ele pode ganhar dados extras em uma Habilidade particular (como Consciência) ou encontrar sua Disciplina de Auspícios aumentada por um ponto ou mais. Os efeitos duram (8 menos Vigor) horas.

• **Sedativos**: Subtraia dois da Destreza e todas as paradas de dados de Habilidade por (10 menos Vigor) minutos. Ele experimenta um estado de sonho por (12 menos Vigor) horas. As dificuldades dos testes de frenesi diminuem em um.

• **Psicoativos**: Subtraia um das paradas de Percepção. O vampiro experimenta uma percepção ligeiramente alterada do tempo. As dificuldades dos testes de frenesi diminuem em um devido ao efeito calmante da erva. Os efeitos duram cerca de meia hora.

• **Veneno**: subtraia um de todas as paradas de dados e receba de um a três níveis de dano letal por cena ou até mesmo turno, dependendo da intensidade do veneno. Poucos venenos têm algum efeito real sobre os mortos-vivos, e muitos infligem uma quantidade máxima fixa de dano antes de desaparecer. O vampiro pode purgar o sangue em sua taxa normal de gasto, e os efeitos curam automaticamente dentro de minutos a horas após a purga do sangue.

• **Envenenamento Alimentar**: O vampiro fica enjoado, incapaz de consumir mais sangue (teste de Vigor, dificuldade 6, para superar) e sofre um nível de vitalidade de dano por contusão. Os efeitos duram uma noite.

Luz Solar

A luz do sol é ainda mais mortal do que o fogo para os vampiros. A menos que um personagem tenha Fortitude, os raios do sol causam queimaduras. Personagens com Fortitude podem tentar absorver os danos do sol, usando uma parada de dados de absorção igual ao nível da Disciplina. A dificuldade de absorver o dano depende da intensidade da luz, enquanto a quantidade de dano sofrido depende da quantidade de proteção entre a pele do vampiro e a luz solar. Nenhuma parte de um vampiro é imune aos raios do sol. Qualquer personagem que olhe diretamente para a luz do sol é cegado instantaneamente.

Dificuldade de Absorção	Intensidade da Luz
3	Uma luz fraca passando por uma cortina fechada, cobertura de nuvens pesadas, crepúsculo
5	Totalmente protegido por roupas pesadas, luvas e um chapéu de aba larga
7	Luz indireta entrando em uma janela ou cortinas de luz
9	Lá fora em um dia nublado, atingido por um raio de luz direta, captado pelo reflexo do sol em um espelho
10	Raios diretos do sol

Vitalidade / Turno	Exposição
Um	Pequena parte do corpo, como mãos ou a face
Dois	Grande parte do corpo exposta, como cabeça, braços ou pernas
Três	Cinquenta porcento ou mais partes do corpo expostas, protegido por tecidos finos

Extremos de temperatura

Os vampiros sofrem pouco com as privações de temperatura. No entanto, temperaturas muito altas (200+ ° F ou 100+ ° C) podem ter os mesmos efeitos que o fogo, a critério do narrador. O narrador também deve sentir-se livre para considerar que temperaturas acima de 50° C já possam ter efeitos incômodos para vampiros. Cainitas que sofrem de frio extremo podem ser forçados a gastar pontos de sangue adicionais ou sofrer os efeitos do congelamento (perder um ou mais dados para as paradas de dados baseadas na Destreza). No entanto, os vampiros não devem sofrer muito com a maioria das flutuações de temperatura "normais".

Conforme as Disciplinas que o personagem utilizar, efeitos de temperatura podem não fazer tanto ou qualquer efeito sobre o cainita. Gangrels do norte utilizam a Metamorfose de várias formas possíveis para resistir às mais dolorosas formas de frio. Em alguns casos, Fortitude também pode ser uma ótima forma de contornar as armadilhas mundanas.

CAPÍTULO VII
NARRATIVA

"A histórias mais importantes são as que nos dão um pingo daquilo que queríamos até escutá-las: Emoções."

- **Emonathe, o Sábio Andarilho**

Este capítulo é importante para narradores entenderem conceitos de narrativa, saberem como direcionar crônicas e lidar com jogadores de maneira justa. Serve como um ótimo guia para a narrativa, mas também para a jogatina. Além disto, os antagonistas principais dos vampiros estarão descritos ao fim do capítulo com suas pontuações e outros detalhes, descrevendo formas com que agem e outros princípios.

Tecnicamente este capítulo não traz nenhuma regra, senão pela parte de antagonistas. Ele é importante pelo simples fato de guiá-lo durante a sua narrativa e durante sua jogativa.

Construindo o Seu Mundo

A primeira coisa que você deve pensar é no seu mundo. Este livro pode servir como guia para que você se embase, mas este livro não dita as suas regras, você sim. Em vários momentos dissemos sobre a famigerada Regra de Ouro e é ela que você deve usar. O mundo que você criar não precisa ser mega realista, sofrido e emocional. Não, você pode representar uma Era Clássica em que vampiros eram simplesmente comuns e até mesmo conviviam com os humanos. Você pode representar uma Era Clássica onde os Deuses são representações dos vampiros. O mundo é seu e você tem o papel de definir estes parâmetros, mas depois que definí-los, respeite as regras do seu mundo. A única forma de criar algo coeso e concreto é justamente respeitando as regras das suas criações.

Existem uma série de perguntas que você deve se fazer quando estiver montando o seu mundo para saber como vai moldá-lo e dar espaço para que seus jogadores possam ser protagonistas de toda o andamento da crônica. Isto também vai influenciar a forma com que o mundo que você criou vai reagir aos seus jogadores.

- **Onde se passa?**

Primeiramente, você não precisa criar um mundo inteiro, literalmente. Você pode criar simplesmente sua cidade e arredores. E você deve definir aonde será, não precisando ser uma cidade existente. Você poderia criar uma cidade, como Tróia e dizer que milênios depois haverá a queda da cidade, mas que os jogadores estão presentes lá durante o seu auge. A primeira parte de começar a imaginar onde seus jogadores estão é o ponto de partida para imaginar os costumes, como funcionam as regras por lá, como é a população e outros fatores.

- **Como é a cidade, lugar, região, reino ou império?**

A região é grande parte do clima local. Como as pessoas são? Estão em época de guerra? Há um clima tenso? Como são as florestas ao redor? Há florestas? Ou a cidade está no meio de montanhas? A qual império pertence? Questione-se como é o local que os jogadores vão viver. Imagine-se vivendo por lá, tendo as experiências e como aquela cidade reagiria diante de estar naquela região diante de todas as situações que aparecem durante os anos, décadas ou séculos que se passam.

• **Como são as sensações de conviver naquela cidade?**

Neste momento, você pode aproveitar a deixa para criar a cultura. Como são as pessoas? Elas são tristes, simpáticas ou fechadas? Como são os costumes? Eles são guerreiros, poetas ou filósofos? Como isto influencia na cidade? Há muita cultura por ali? Se há, provavelmente deve haver uma biblioteca ou a cidade deve ser bem cuidada. Se não há, quais as razões disto? Pense principalmente em como isto influenciará o palco para que você consiga criar as redes de manipulações de vampiros e dizer como eles conseguem influenciar a cidade. É neste momento que você começa a dizer para os jogadores como é viver ali, quais as sensações e o que eles vão sentir pelo resto da crônica.

• **Como são os vampiros da cidade?**

Já que o foco da sua crônica é o envolvimento vampírico, você aproveitará este tópico para definir como os vampiros estão posicionados na cidade. A começar, pense no tamanho dela e pense quantos vampiros caberiam na cidade. Quem são seus carniçais? Quais os clãs que estão estabelecidos na cidade? Há algo que move cada clã? Se sim, o quê? Há muita política? Quantos vampiros existem na cidade e como eles estão envolvendo a cidade em suas políticas? Questionamentos como estes dão vida a sua crônica.

Considere criar mapas, considere definir pontos de interesse e mostrar para os jogadores onde as regiões que você criou podem influenciar no jogo. Eles podem descobrir isto antes ou com o passar do jogo se questionarem. Aproveite este momento e desenvolva ao máximo o sobrenatural da cidade.

• **Quais os maiores desafios da região?**

Este também é um bom momento para que você possa definir quais criaturas sobrenaturais habitam ali. Se a cidade estivesse entre as montanhas, você poderia dizer que por lá há um Tzimisce milenar dorme enquanto todos os vampiros morrem de medo de seu despertar.

Você poderia dizer que há um vulcão que pode a qualquer momento explodir ou simplesmente que a corrupção atingiu a cidade de forma tão poderosa que a região tornou-se abandonada, surrada, sucateada por bandidos e seres da pior estirpe. Deixe sua criatividade fluir para que você consiga adequar seus jogadores ao clima que deseja passar. Deixe seus jogadores submersos no cenário em que criar.

Planejando a Crônica

A criação de um mundo é o primeiro passo para a criação de uma crônica e quando o fizer, comece detalhando as ideias para seus jogadores. Antes que você possa criar as bases de sua crônica, você precisa ter uma boa compreensão sobre com que tipos de personagens eles querem jogar e como estas concepções se relacionam com suas ideias.

Suponha que você esteja considerando uma crônica que se passa durante a ascensão e queda meteórica de Cartago, em 146 antes de Cristo. Você pode visualizar histórias de intriga, traição e jogos de influência entre vampiros de grande poder. Mas e se um dos jogadores deseja jogar com um Nosferatu cristão e um outro com um Ventrue imponente e anti-político, nenhum dos dois é compatível com a sua concepção, correto? Nunca é uma boa ideia impor a sua concepção de personagem aos jogadores. Afinal, eles também querem contribuir com o jogo e desejam interpretar personagens interessantes. É neste ponto que a negociação e o compromisso são levados ao jogo, talvez você possa atrair os personagens ao seu cenário de conflitos políticos, religiosos e de dupla negociação, mas tente mudar o enfoque da crônica para o conflito dos personagens na tentativa de evitar as tramas de seus anciões, enquanto buscam seus próprios objetivos. É claro que neste caso, você poderia sugerir ao Nosferatu para ser politeísta, afinal o cristianismo ainda não existia. O importante é fazer com que suas ideias e a expectativa dos jogadores estejam sincronizadas antes mesmo de começar a desenvolver a crônica. Desta maneira, os jogadores podem acrescentar suas ideias às do narrador, tornando seu trabalho muito mais fácil.

Uma vez que todos tenham concordado com a ideia geral da crônica, os jogadores podem começar a criar seus personagens e você pode fazer os primeiros esboços do mundo onde eles vão estar. É importante que esse passo seja realizado simultaneamente, permitindo que suas ideias e as dos jogadores completem umas às outras, apontando em direções que de outra forma você teria ignorado. Suponha, por exemplo, que um dos jogadores quer que, antes do Abraço, seu personagem tenha sido um senador da República Romana. Você poderia usar esta ideia e expandi-la: O personagem trabalhava para o Tribuno da Plebe realizando funções de manipulação política que beneficiavam aos seus interesses e seus bens que estão usando o trabalho da plebe e por isto ele precisaria de tais votos do senado. Depois seu cargo no senado foi usurpado pelo carniçal de um vampiro

poderoso que armou provas de corrupção contra ele e, vendo isto, um ancião Ventrue que era adversário deste mesmo vampiro abraçou-o como uma tentativa de vingança, utilizando a motivação do jogador como ponto de partida.

Existem inúmeras possibilidades e formas de dar mais detalhes a esta história. Você pode então, encorajar o jogador a detalhar mais profundamente o senado onde seu personagem atuava, deixando-o criar uma história ou personalidades importantes que podem ser misturadas ao seu mundo. Isso faz com que ele encarne seu personagem, permite que ele contribua com o jogo como um todo e dá a você uma valiosa fonte de material para sua crônica. Faça com que os jogadores entrem com muitos detalhes ao criarem seus personagens. Sente com eles durante o processo de criação, abra um debate sobre seus antecedentes, e depois, use as informações obtidas da melhor forma possível. Eles podem lhe fornecer um grande numero de personagens, situações e conflitos que podem ser úteis mais tarde.

É sempre importante levar em conta os Antecedentes dos personagens e desenvolvê-los em detalhes, pois como neófitos, os recém Abraçados ainda possuem laços muito fortes com suas vidas mortais. Encoraje a escolha de Aliados, Contatos, Influência e semelhantes, e então, debata-os com os jogadores para que eles se materializem. De onde vêm os recursos do personagem? Seja ele um herdeiro? Ele usurpou de algum patrício? Participou de um esquema de corrupção e herdou terras? Que efeito isso tem sobre a identidade do personagem e o seu papel dentro da crônica? Da mesma forma, os aliados e os contatos são mais do que meros pontos em uma ficha de personagem. Eles são pessoas com emoções e sentimentos próprios. Suponha, por exemplo, que um jogador quer que seu personagem tenha um contato de nível médio entre os militares. Quem é esse contato e como o personagem estabeleceu este relacionamento? Ele pode ser o amigo de um personagem ou um detetive veterano da infantaria que tem o hábito de bater primeiro e perguntar depois, garantindo muitos problemas em situações sociais.

Normalmente este tipo de organização com os jogadores é chamada de "sessão zero", onde vocês especificam o que querem, o que não querem, quem serão os personagens e quais serão as histórias contadas. Aproveite a sessão zero para definir todos os interesses de cada um em jogo e fora de jogo. Se todos estiverem de acordo, conflitos e brigas por cenário e regras serão fácilmente evitadas.

Teatro e Atuação

Ao pensar numa crônica, primeiro você precisa saber a base para seu cenário. Você precisará disto para criar suas histórias, saber aonde se passará, quais os objetivos, os horrores e problemas que os personagens vão enfrentar naquele mundo. Isto vai influenciar na imersão e envolvimento que seus jogadores terão no mundo que estão. Considere as seguintes ideia ao criar os detalhes para seu mundo:

• **Disputas de Poder**: Corrupção e desgraça fazem parte do clima de Roma. Isto não deixou de atingir aos vampiros e talvez é graças a eles que isto se popularizou. O mundo é uma desgraça corrupta, as pessoas são desonestas e poucas são aquelas que lutam pela esperança. Há não muito tempo um dos mais famosos homens que era dito como bastião de bondade foi brutalmente morto e isto abalou ainda mais o mundo, mostrando que realmente é um lugar de desgraça e que como vampiros, não vale a pena ser muito diferente disto.

• **Guerras e Invasões**: Quer dizer que os arrumadinhos Ventrues do império estão invadindo outras terras? Terras dos quais eles chamam de "bárbaros"? Só para acumularem mais centenas de hectares em seu poderio? Quem os jogadores irão ajudar? Eles estão do lado do sangue azul e acreditam em sua política ou querem ajudar aos bárbaros a recuperarem o que é seu de direito e destruir as colunas que erguem este telhado que chamam de império? Cabe a eles decidir.

• **Exploração e Emoção**: É, o mundo pode ser muito ruim. Mas existe espaço para conhecer novos territórios, entender o império de uma forma diferente e procurar pelo novo. Ocultismo, tesouros perdidos e esplendores estão espalhados pelo Império Romano para serem descobertos. Chega de estar envolvido em política, o importante é conhecer o máximo possível e descobrir o mundo, pois esta é a essência da imortalidade.

Objetivos e Conquistas

A crônica é a história geral que o Narrador deseja contar com seus jogadores. Ela é constituída por uma série de histórias menores onde os personagens dos jogadores são as personalidades centrais. Pense em uma crônica como uma coleção de livros que narram uma história longa e complicada. Cada livro é uma história individual, quebrada em capítulos, e então, em cenas. Os acontecimentos de cada história dependem muito do rumo da crônica como um todo. Esta é a etapa de desenvolvimento mais exigente e demorada para o narrador.

Ao contrário de muitas outras "campanhas" abertas de RPG, é recomendável que as crônicas de **Vampiro** tenham um começo, um meio e um fim definidos. Consequentemente, você precisa detalhar esta estrutura de antemão, a fim de organizar seus pensamentos, saber quando seguir os passos certos e criar tensão no curso de cada história. Uma crônica perde o seu foco e energia quando não tem um final em vista. Depois de todo este trabalho, você vai querer que as coisas terminem com um estrondo e não com um soluço, certo? Pegue um diário ou um gravador e use-o para poder tomar notas de ideias à medida em que você esboça o rumo dos eventos de sua crônica. Não tente manter tudo em sua cabeça.

Neste ponto, você tem uma quantidade muito grande de informações para ajudar a orientar o seu desenvolvimento da crônica. Agora você tem o grosso do curso que as histórias vão levar e misturar todos os detalhes em um todo funcional. O primeiro passo é escolher um tema principal, a idéia central que descreve o enredo básico da história geral. Os temas são importantes porque permitem concentrar os eventos e ações de sua crônica, dando-lhe consistência e ressonância emocional, onde você pode construir um clímax final. A seguir, existem alguns temas para crônicas de Vampiro que você pode seguir:

• **Guerra das Eras:** Membros Anciões odeiam vampiros mais jovens porque temem que as novas gerações tirem os domínios que eles lutaram por décadas ou mesmo séculos para estabelecer. Membros mais jovens se ressentem dos mais velhos pelos caminhos que o senhor egoisticamente toma para defender seus domínios e se recusam a permitir que o jovem construa um lugar para si. É como esperar por uma promoção que nunca virá, porque a pessoa na posição superior a você, nunca vai morrer ou se aposentar e você precisa do seu trabalho para se manter vivo. Esta sensação de tensão gera muitos conflitos, inflando o ego ou a raiva dos mais jovens para que tornem-se contra seus Anciões e busquem por sua própria liberdade.

• **Guerra dos Impérios:** O império guerreia contra muitos impérios e às vezes isto é resultado de comando de vampiros que por trás das cortinas comandam as decisões de uma nação. Assim como Roma e Cartago já guerrearam com brutalidade, outros impérios podem se erguer e gerar uma revolta. Comandados por anciões ou por jovens cainitas, o que importa são as consequências desastrosas que tais confrontos trariam.

• **Guerra dos Anciões:** Em um confronto de dois elefantes, a grama é a que mais sofre. A guerra dos anciões se baseia em vampiros de considerável idade que se odeiam dentro de uma cidade, tentando destruir os planos e egos um do outro. Neófitos, ancilla, carniçais, todos sofrem quando anciões resolvem investir seu tempo para guerrearem contra si, tornando a cidade em um clima de tensão imprevisível.

• **Conspiração e Fatos:** Gira dentro de um círculo. Os vampiros enquanto raça são manipuladores habilidosos e enganadores, o melhor para adotar seus esquemas, é manter uma aparência de negação. Um neófito pode odiar impressionantemente um ancião e pode realmente fazer isso a mando de um rival ancião, que incitou o turbulento vampiro com inteligência ardilosa. De fato, alguns Membros se perguntam se toda a Jyhad é uma maquinação dos Antediluvianos, e se qualquer vampiro realmente tem livre arbítrio.

• **Golconda e Salvação:** Surgem rumores de um estranho misterioso, recém-chegado na cidade, dizendo que é um Matusalém que encontrou o caminho da Golconda. Será que ele diz a verdade ou é só um agente da Jyhad mandado por seus mestres para dividir a cidade? Os personagens precisam descobrir a verdade e ao longo do caminho sentem a tentação do que a figura misteriosa tem a oferecer. Temas apropriados para esta crônica podem enfocar a redenção, humanidade, ganância, lealdade e compaixão.

• **Quebrando Regras**: Os jovens neófitos bebem seus senhores e resolvem quebrar as regras, instigando uma revolta entre outros neófitos para que cometam a diablerie em seus senhores e assumam o controle da cidade.

Detalhes que Fazem a Diferença

Uma vez que você tenha criado o tema central e detalhado o rumo da crônica, você está pronto para especificar o seu cenário e os personagens do narrador que existem dentro dele. O esboço desenvolvido até aqui deve fornecer uma base para os personagens a se criar e quando eles irão aparecer dentro do jogo. No exemplo dos quebradores de regras desenvolvido anteriormente, o narrador começaria a desenvolver os principais vampiros da cidade, juntamente com seus domínios, assim

como os detalhes dos Elísios da cidade e o príncipe atual. Conforme o jogo prossegue, o narrador pode preencher os detalhes dos outros cainitas, desde os mais promissores até os Caititf, assim como os mortais que têm papéis importantes dentro da crônica. O importante é que você, o narrador, não tente construir todo um mundo em um único dia. Pense sobre o que você vai precisar no ponto atual da crônica, desenvolva estes elementos em detalhes, e então, planeje com antecedência algumas das suas necessidades futuras.

O jogo de **Vampiro** funciona melhor com os personagens do narrador muito bem construídos, possibilitando uma crônica cheia de impactos e desafios. A vida mortal é transitória, cidades vem e vão. Mas os vampiros continuam, imortais, exteriormente imutáveis, a única constante de um mundo que está sempre mudando. Os personagens do Narrador são o coração e a alma da crônica, dando vida, ação e energia à paisagem. Molde-os com detalhes vivos e atue através deles evocando emoções e ideias aos jogadores. Os primeiros personagens que o narrador provavelmente vai criar serão aquelas gerados pelos Antecedentes dos seus personagens dos jogadores. Este é um bom lugar para começar, porque os jogadores vão ajudá-lo a debater as histórias e características de seus afiliados. A partir daí, os personagens do Narrador e outros terão necessidades lógicas para sua crônica, ou vai chegar através do fluxo e refluxo de jogo colaborativo. Ao criar os primeiros personagens do narrador, trabalhe com as seguintes diretrizes:

• **Estabeleça Objetivos:** Cada personagem tem um papel dentro da crônica, mesmo aqueles que atravessam um beco escuro e acabam como uma presa para um personagem faminto. Estabeleça o papel que o personagem deve cumprir, e então, determine as qualidades necessárias para que ele o cumpra de maneira efetiva. Uma vítima (sim, detalhe tantas vítimas quanto for possível, faça com que os jogadores tenham a sensação de estarem caçando pessoas e não pedaços de papiro) personifica características de simpatia, terror e sofrimento. Um antagonista, por outro lado, personifica a crueldade, astúcia ou até mesmo uma beligerância brutal.

• **Estabeleça as Idades:** Quais as idades dos jogaodres principais? Eles estão com influência na cidade? Embora o ideal seja começar como neófitos, é possível que você dê a eles mais tempo de vida e consequentemente mais recursos. Mas supondo que sejam realmente neófitos, como eles são vistos na cidade? Isto influencia sobre como eles vão se sentir

Nomes Masculinos		**Nomes Femininos**	
Agripa	Antonius	Áquila	Aurelia
Augustus	Aurelius	Appuleia	Aedinia
Brutus	Caesar	Alexandria	Belona
Caius	Cassius	Claudia	Caesia
Cícero	Fabius	Fabiana	Fenícia
Fabricius	Fabianu	Felícia	Moneta
Marcus	Maximus	Márcia	Numéria
Nero	Octavius	Nênia	Juno
Petronius	Tullius	Romana	Rurina
Titus	Vinicius	Venília	Volusena

lá. São desprezados? O clã os agrada? Como o clã se importa com suas presenças? Eles devem saber o que é ser um neófito para decidirem por si só se isto causará revolta ou conforto.

• **Personagens Atuantes:** Cada personagem deve ter uma personalidade. Cada personagem deve ter uma importância, isto já foi dito. Mas tudo começa pelos nomes e pela sua importância. Definindo quem são e sua importância história, você tem acesso à sua personalidade. Tudo começa pelo nome e então você pode começar a criar sua história, os acontecimentos que envolveram a vida daquele personagem, o que ele passou e pelo que passa atualmente, quais seus objetivos e quais seus segredos. Isto porque os personagens atuantes serão parte da crônica e que moverão a história para frente, auxiliando ou sendo antagonistas dos jogadores.

• **Fraquezas**: Ninguém é perfeito. Todas as pessoas têm fraquezas ou defeitos de personalidade contra os quais lutamos. Isto é especialmente importante em se tratando de grandes adversários. Vilões que não fazem nada de errado, não cometem erros e não têm medo de nada não apenas são desencorajadores como também tediosos. Pontos fracos e defeitos fornecem brechas que podem ser exploradas e criam um novo nível de sofrimento para um personagem heróico, que não só tem que lutar contra demônios externos, mas também contra os internos.

• **Estatísticas**: A última etapa. Apenas os números. Os personagens do Narrador não têm que ser construídos ao longo da cuidadosa linha pela qual passam os personagens dos jogadores. Você pode atribuir aos personagens do narrador, quaisquer valores que desejar. Se os personagens não forem únicos, o melhor conjunto de números do mundo não fará nenhum bem à crônica.

Narrativa e Jogatina

A arte da narrativa é um processo, assim como qualquer empenho artístico e, à primeira vista, pode parecer uma tarefa opressiva. Os elementos principais que você deve lembrar, contudo, são os cinco "imperativos" e as cinco "negativas": dez partes fáceis de conselhos para ter em mente na mesa.

• **Envolva os Jogadores Sempre que Possível:** Incorpore suas idéias e antecedentes dentro de sua crônica. Isso vai tirar uma parte do peso da construção do mundo dos seus ombros e dar aos jogadores mais um pedaço da história que você está contando. No fim da contas, os jogadores são os mais importantes apesar de não necessariamente os mais poderosos habitantes da sua crônica.

• **Amolde as Expectativas dos Jogadores:** É o jogo deles também. Você precisa ter uma idéia sobre que tipo de jogo eles querem jogar antes de desenvolver sua crônica.

• **Esteja Preparado:** Quanto mais material você tiver pronto antes do início do jogo, maior será a atenção que você poderá devotar ao contar as histórias. Se você tiver tido tempo para pensar sobre todas as variações e desvios da história, você será mais capaz de lidar com as inevitáveis curvas nas ações dos personagens.

• **Priorize a História sobre as Regras:** Não deixe que o conto que você quer "narrar se enrosque nas regras. Você pode criá-las ou quebrá-las conforme achar necessário, se isso for melhorar a história e deixá-la mais agradável aos jogadores.

• **Use Descrição, Diálogo e Ação:** Dê vida ao seu mundo "com descrições vibrantes, visões envolventes, cheiros, gostos e tato. Encoraje a interpretação através da representação de conversas e do uso de vozes diferentes para individualizar seus personagens. Mantenha o ritmo e a intensidade altos com ações dinâmicas.

É muito melhor descrever a utilização de uma Disciplina como "*Marco concentra sua força interior, sentindo seu peito queimar enquanto a Besta assume seus braços temporáriamente e deles, nascem garras, rasgando sua pele e sangrando-o enquanto ele urra com raiva e dor!*" do que "*Marco utiliza Metamorfose 2 e ativa garras da besta*".

Sejamos sinceros, isto é um jogo de interpretação e descrições e para que seja memorável e marcante, nós precisamos delas! Não transforme sua narrativa em uma troca de palavras sem envolvimento, transforme numa experiência. Óbviamente você não precisa descrever todos os efeitos todas as vezes! Você pode até ser breve e descrever o início do poder, sem muitos detalhes, mas então compensará a narrativa em outros aspectos.

Embora você possa utilizar essas dicas para melhorar a sua preparação para a narrativa, existem comportamentos que você pode evitar fazer para que não transforme seu jogo em um pesadelo.

• **Evite Estereótipos**. Nada drena a vida da sua crônica mais rápido do que um desfile interminável

de personagens idênticos de papelão. Molde personalidades, crie personagens inesperados e marcantes, faça tudo o que puder para evitar esteriótipos. A depender do clima da sua crônica, eles posem servir de alívio cômico.

De neófitos a anciões, todos tem qualidades, perturbações, defeitos, manias, trejeitos e personalidades únicas. Quando você transforma estes personagens em vampiros com uma história, eles despertam este traço único deles. Em algum momento farão algo ou alguma ação que os torne singulares, conquistando a atenção dos jogadores. Mas para isto, você precisa dar vida a eles.

• **Não Esqueça as Recompensas**. Se os jogadores trabalharem duro e tomarem decisões espertas, o sucesso de seus personagens tem que ser proporcional aos desafios enfrentados ou eles se sentirão roubados. Não apenas isto, eles terão a sensação de frustração e não há nada pior em um RPG.

Lembre-se que jogar RPG nem sempre é sobre recompensas. muitas vezes é sobre contar uma história. Elas fazem parte da história, mas não podem ser a história.

• **Nunca Conte Tudo**. Grande parte do desafio do jogo está no mistério, as partes da história que você reserva para que os jogadores e seus personagens descubram por si mesmos. Nada é melhor para o enredo do que jogadores teorizando, tirando conclusões e solucionando o mistério.

• **Não Abuse do Poder**. Você é o juiz final das resoluções de eventos. Sua palavra é lei, mas você não pode usar este poder para fazer com que os personagens façam o que você quer que eles façam. Este é um jogo, todos devem se divertir, seguindo ou não o roteiro.

• **Não Entre em Pânico**. Se os jogadores puxarem o tapete debaixo de você, não tenha medo de "pedir um tempo" para recobrar suas idéias. Vai acontecer bastante no começo, mas depois de um tempo você vai ser capaz de lidar com qualquer coisa que eles preparem para você.

Quando você está narrando, deve sempre se lembrar que o jogo deve ser divertido para todos. Não trate sua crônica como uma disputa entre narrador e jogador, testando os limites de quem prejudica quem dentro da história. Trate como uma aventura que todos estão jogando juntos para divertirem-se.

Outro fator que é incômodo em mesas de Vampiro é o fato de transformarem as crônicas em aventuras tão sérias que não possam comportar erros. Ei! Ponha a cabeça no lugar! Você não está numa competição, você está num jogo. Não é porque na história dos cainitas diz que quebrar determinada tradição resultará em morte que você realmente matará os personagens de seus jogadores no primeiro erro que cometerem! Se cada movimento errado que os personagens fizerem forem gravemente punidos, então você não tem uma sessão de RPG, mas sim uma sessão de tortura emocional. Ninguém disponibiliza tanto tempo da semana num jogo se não for para se divertir. Portanto leve em consideração o fator seriedade com a diversão.

Dicas e Técnicas de Narração

Filmes, livros e televisão usam uma variedade de truques que podem ser adaptados facilmente para o reino da narrativa dramática. Diretores, escritores e editores usam técnicas como estas para aumentar a clareza de suas histórias, para manipular as nossas emoções, e aumentar os nossos medos. Estas abordagens únicas adicionam perspectiva e foco para as partes das histórias que os criadores dos contos querem enfatizar e destacar.

Como Narradores, também, temos nossas próprias técnicas. Estas técnicas nos fornecem benefícios semelhantes aos que os criadores da mídia não interativa tem. Narradores estão sempre procurando maneiras de fazer seus jogos menos estáticos, mais dramaticamente satisfatórios, e mais distintos. Aqui estão alguns que têm funcionado para Narradores de Vampiro ao longo dos últimos vinte anos, bem como alguns novos com base no que aprendemos. Essas dicas e técnicas podem enriquecer sua crônica dramaticamente. Use sua imaginação e nunca tenha medo de tentar algo novo ou diferente. Elas podem não ser fáceis, mas, por fazer você pensar em comparações e contrastes emocionais, elas vão acrescent ar profundidade para uma crônica de maneira pungente, visual, e satisfatória.

Entreato

O Entreato (por vezes chamado de "reserva azul") é uma técnica narrativa que permite explorar a ação dos bastidores (também chamado de "Entreato") a ser explorado em maior profundidade. É uma técnica de participação solo na qual o jogador diz ao narrador, de forma narrativa, sobre o que aconteceu durante o tempo do personagem nos bastidores. Muitas vezes, a ação interessante ocorre fora do enredo principal que você pode querer explorar

com um único jogador ou com um pequeno grupo deles. O entreato lhe dará uma atribuição escrita para lhe dizer, em forma de primeira pessoa, sobre o que acontece nos bastidores com o personagem naquele momento particular.

Esta técnica não tem de ser usada apenas para manter ações secretas diretas e indiretas. Também pode ser utilizada para reproduzir os detalhes de um material mais pessoal, e até mesmo material que é orientado para adultos e pode ser embaraçoso para o resto do grupo. (Temas sexuais podem ser reproduzido desta forma, especialmente se a maioria do grupo fica desconfortável com ele, mas o material orientado para adultos não é apenas limitado ao sexo.) Entreato também podem ser usado para realçar o prelúdio de um personagem e manter com sucesso o jogo brando porque nem todo mundo está diretamente envolvido na ação.

Alguns jogadores através de mensagens escrevem seus Entreatos para informar diretamente o narrador. Outros mantêm blogs, páginas da wiki, ou algum outro método de apresentar os entreatos de seus personagens de uma forma que os outros jogadores (e até mesmo aqueles que não estão jogando a crônica) possam ler e apreciar. Se isto é aceitável para os outros jogadores ou para o narrador depende de cada grupo, pois alguns preferem manter em segredo as informações de modo a não estragar a surpresa, enquanto outros consideram mais como uma cena em que os outros jogadores são espectadores e não participantes, permitindo-lhes desfrutar da história em curso, como membros da audiência.

Corte de Cena

Corte de cena é uma técnica narrativa que reforça uma história, saltando entre duas partes simultâneas de ação que podem ser diretamente relacionados entre si, em oposição direta na emoção e tom ou ambos. Quando se usa horror ou suspense, é extremamente eficaz ao justa pela natureza monstruosa de um ponto específico do enredo com algo inócuo ou até mesmo jovial. Esta técnica ressalta o horror e faz parecer ainda mais terrível por ser contrastado com algo que não é intencionalmente horrível. Quando usado em uma crônica, um narrador pode usar uma cena de corte para melhorar a ação direta do enredo e rapidamente levá-la a outro lugar - para outra parte ao mesmo tempo que a ação direta contrasta com a ação anterior. Isso aumenta o tom emocional da cena original e adiciona contrapontos.

Como usar essa técnica em sua crônica? Talvez você queira destacar terror e desespero, como um determinado personagem é Abraçado. Você pode alternar a ação direta, o Abraço, e todos os jogos caçador versus presa que levam até ele, com o personagem em cenas de fundo, cenas como de um lar, amor, amizade. Por "corte-rápido" entre as imagens de morte (momento da captura, o rasgar de roupa, caninos rasgando a pele, a lenta, e tortuosa drenagem da preciosa vitae) cenas de vida (treinar espadas com um amigo, uma noite erótica com um amante, rir com os familiares numa reunião de família), você pode fazer o terror do Abraço tudo o mais vívida e enfatizar o fato de que esta perda é o imediato e fim da vida.

Experimente diferentes abordagens mobilize os outros jogadores para ajudar a jogar as "pequenas-partes" de uma cena, tente usar cenas para trazer o tom metafórico de sua cena voltando ao tema da sua Crônica, tornando o "cortar-para" representante das imagens do tema. Use-os para mostrar as semelhanças e diferenças entre os personagens dos jogadores e personagens do narrador cortando para trás e para frente entre as ações do seu grupo e as ações que elenco de apoio pratica. Use sua imaginação, pense sobre o tema, conceito e atmosfera, e escolha "cortar-para" e "cortar-do" imagens que representam o seu tema e conceito visual e emocionalmente. Usando esta técnica, você pode desenhar a ação enredo e o tom emocional de sua crônica em um todo coeso.

Cortes de cenas são muito difíceis de usar sem estragar a história. Eles necessitam de um grande esforço por parte do narrador para lidar com as mudanças rápidas em perspectiva, e requer dedicação por parte dos jogadores para dar a situação a atenção necessária. Caso contrário, a cena tem potencial para fracassar ou ser desagradável.

Flashbacks

Flashbacks são dispositivos de narrativa que tomam cenas que aconteceram no passado e as recontam em momento apropriado. Enquanto cenas de bastidores podem tirar destacar um pedaço particular da ação que está acontecendo no agora da crônica, flashbacks podem contar o momento passado na sua totalidade. Flashbacks também podem ser histórias completas e próprias (que não podem mesmo ser tiradas do passado dos personagens da cena inicial) e dizem algo sobre o que está acontecendo com os personagens agora. Flashback é uma técnica de antecipação visual e emocional ou alegoria que funciona porque diz aos personagens da cena de forma direta algo sobre o que aconteceu com eles. Você pode usar para encorpar os antecedentes dos personagens do seu grupo, jogando

por eles, bem como problemas precursores dos quais seus personagens estão enfrentando.

Flashbacks podem dar discernimento aos jogadores, mostrando o que aconteceu com os participantes da cena de flashback. Você pode usar flashbacks para dar aos seus personagens de grupo epifanias e iluminação, e você pode conectar essas percepções dos personagens da sua crônica ao tema, conceito, e atmosfera. Flashbacks são uma técnica muito valiosa para usar em horror, pois você pode usá-los para transmitir uma sensação de perigo imediato, desespero e medo. Você pode usar para mostrar ao seu grupo a face do inimigo, e adicione ao seu medo, porque vi o que o inimigo tinha feito antes. Além disso, eles podem ser usados para enfatizar a ação direta na crônica da mesma maneira que a cena pode, mas para contar uma versão estendida da ação contrastante. Tente diferentes combinações, contar histórias completas ou integrais singulares com cenas de diálogo. Experimente usá-los para contar histórias relacionadas que contraste com a sua história principal. Cabe a você.

Por exemplo, talvez um grupo de cainitas esteja ligado com um determinado encargo na hierarquia do local. A ação direta de uma determinada cena envolve a reunião de grupo com o Immune para participar de um ritual no Elísio, em uma noite fechada, onde com esperança pretendem "expor" um rival como um traidor. Talvez um dos personagens é um Malkaviano com Auspícios e, após um interlúdio com o político, ele toca seu ombro para chamar sua atenção. Este toque transmite uma visão para o Malkaviano que diz a ele toda uma história sobre exatamente o que fez para enquadrar o rival por sua própria traição ao Immune. Como narrador, você usa a técnica de flashback para desenhar todos os outros personagens em uma narrativa em primeira pessoa da traição e do quadro acima. Você joga o traidor real e trabalha para mostrar uma imagem completa da sua atividade e puxa os seus jogadores para a ação, simplesmente atribuindo-lhes os papéis de preenchimento no local.

Depois de usar essa técnica para mostrar o que aconteceu no passado, você quebra a visão e puxa a ação de volta ao presente, trazendo de volta a sala em foco direto. O que você fez é mostrado, ao invés de dito aos jogadores que o político é um mentiroso safado, enganador e um perigo para o Immune de uma forma que é infinitamente melhor do que apenas contar ao Malkaviano que "o teste de Auspícios mostra que o político é o autêntico traidor."

Histórias Paralelas

Esta técnica conduz os jogadores e os coloca na trama auxiliar da crônica e permitindo que eles olhem para ela de um ponto de vista diferente. Histórias paralelas também podem ser usados para contar uma história separada, mas conectada que corre ao lado de seu enredo principal. Histórias paralelas são interessantes porque elas dão a você e sua trupe um descanso a partir do enredo principal de sua crônica. Ela dá vida a novas histórias, pois permite aos jogadores verem o seu impacto no mundo através dos olhos dos outros. Também permite que os jogadores mudem a face da crônica como eles mudam suas faces sob o disfarce de deus novos personagens. Histórias paralelas também podem ajudar a apoiar as entrelinhas emocionais de sua crônica, ligando essas histórias a um elenco de apoio desenvolvido a partir dos personagens principais.

No entanto, elas funcionam bem numa variedade de outros exemplos. Narradores podem dar informações a partir da história principal com os personagens paralelos e, em seguida, conectá-los com os personagens principais. As histórias paralelas dos personagens podem criar uma sensação de tensão e oposição, pondo-se diretamente no caminho dos personagens dos jogadores principais e dando aos personagens paralelos a sensação de que os monstros se tornaram os personagens principais. Por exemplo, os personagens auxiliares poderiam ser caçadores no encalço da confraria. Esta Narrativa qualificada permite que os jogadores duvidem do bem-estar de seus personagens originais. Esta técnica também permite que os jogadores concretizem os seus fantasmas, retentores, e crianças ao dar-lhes uma visão sobre as personagens de apoio. Desta forma, um narrador pode mostrar as horas do dia, quando os personagens principais estão dormindo, em vez de simplesmente pular o dia.

Histórias paralelas também dão uma outra perspectiva para os resultados de certas Disciplinas, como Demência, colocando o jogador cujo personagem causou a Demência literalmente dentro da mente de sua vítima, pintando o retrato do que a loucura pode ser muito mais vividamente. Além disso, numa crônica de caçadores pode ilustrar os tipos de vidas que o círculo nunca pode viver e, ironicamente, a obsessão que leva os caçadores, sempre os afastando de suas vidas "normais". Reconheça o potencial deste dispositivo para a sua crônica, conecte ao seu tema e conceito, e depois deixe-o ilustrar o clima da peça por comparação ou contraste com a ação da trama principal.

Tema e Clima

Nós conhecemos a era clássica como um período de iluminação, descobertas e exploração da humanidade. Durante a antiguidade, conhecemos inúmeras tecnologias envolvidas com metalurgia, desenvolvemos técnicas arquitetônicas e militares para nos martemos vivos e exploramos o máximo potencial, permitido na época, da arte e filosofia. É impossível descartar que a era clássica foi um período de iluminação. Esta iluminação também se dá em Vampiro a Era Clássica, versão de 20 anos.

Outros cenários de Vampiro descrevem a história do nosso mundo de forma sombria. Realmente é. Mas em Vampiro a Era Clássica, o período sombrio não atua da mesma maneira. Conhecemos Idade das Trevas como sendo um período de desesperança, escuridão e fé religiosa inabalável. Conhecemos a Era Industrial como sendo um período em que grandes florestas de concreto erguem-se nas cidades, deixando os céus enegrecidos com poluição e trazendo a escuridão e manipulação política em que vampiros estão sempre envolvidos à tona. Por fim, os dias atuais trazem a solidão das noites em metrópoles que esquecem-se da existência de criaturas da noite que alimentam-se de sangue. Mas em Era Clássica, nós temos acesso a um cenário completamente diverso e diferenciado.

Neste período, a humanidade passou por um de seus maiores desenvolvimentos enquanto civilização. A organização alcançou os mortais e os organizou em um êxodo rural para as cidades. Os debates fizeram parte do cotidiano e a filosofia era presente na vida de alguns mortais. Em Vampiro a Era Clássica, o mundo é completamente escravo de lendas urbanas, contos, histórias e mitos. Os mortais da antiguidade, por mais que acreditem numa filosofia, criada pelos gregos, jamais abandonaram suas superstições. Isto significa que os mortais desconfiam que vampiros existem, sabem que feiticeiros são "comuns", acreditam que a licantropia é uma doença, que fantasmas estão entre nós e que as fadas são emissários dos deuses.

Na cultura antiga, os mortais criavam inúmeras histórias que envolvessem criaturas, que hoje consideramos inexistentes. Os mortais realmente desconfiavam da existência de criaturas e muitas vezes encontrá-las poderia ser sinal bom ou ruim. Quase todos reagem com violência às diferenças, mas existe a possibilidade de algum mortal simplesmente aceitar a presença sobrenatural. Se um instrutor de filosofia encontrar um feiticeiro, é muito provável que ele tente compreender a mente daquele feiticeiro do que se um guerreiro encontrá-lo. O guerreiro provavelmente não pensará duas vezes antes de tentar decepar sua cabeça.

Embora os humanos acreditem na existência de tais criaturas, não quer dizer que vivem para destruí-las. Não é como na Idade das Trevas em que uma bruxa queimava a cada vila e um vampiro era alvejado com uma estaca no peito em cada cidade. Não. Óbviamente os mortais detestarão se descobrirem que na área há alguma criatura sobrenatural, mas não entrarão em colapso mental se souberem da existência confirmada destas criaturas. Nesta época, o clima se agrava e esquenta quando há um atrito entre mortais e criaturas sobrenaturais, há sempre uma sensação de tensão no ar. Ninguém sabe quando mortais podem se reunir para causar um rebuliço.

Na antiguidade, os mortais trabalham muito com crenças. As mitologias detalham criaturas sobrenaturais de inúmeras maneiras diferentes. É muito provável que se um espírito entrar em contato com um mortal, este mortal prepare um punhado de sal para prendê-lo em algum lugar e depois chame um sacerdote para baní-lo ao Tártaro. O mesmo equivale para vampiros. Mortais não gostam de criaturas sobrenaturais e se possível, as destruirão sem qualquer pena ou remórso. Como dito, eles não vivem para isto, mas qualquer incômodo que criaturas sobrenaturais possam causar trazem destruição em poucas horas. Bruxas e feiticeiros eram crucificados deste a antiguidade, por diferentes razões, mas não escapavam da morte certa.

Quando utilizar mortais em sua crônica, entenda que grande parte deles conhecerá os mitos religiosos, a sabedoria popular passada de pai para filho e utilizará desta crença para defender-se, se possível. Trate a antiguidade como um período de crenças extremamente presentes. Os mortais realmente acreditam que as Divindades existem da mesma forma que acreditam em maldições e outros eventos sobrenaturais. E por isto, temem a presença de criaturas do oculto.

Nada impede as criaturas sobrenaturais de enganarem mortais para seus desejos. Fadas se disfarçam de enviados dos Deuses durantes os solstícios ou festivais comemorativos. Demônios dizem serem enviados de Hades ou outras divindades como forma de transformar humanos em seus adeptos. Sempre há uma maneira de enganá-los, embora sempre há uma maneira de descobrir. A grande pergunta é por quanto tempo as enganações vão durar?

Embora o clima sombrio da Idade das Trevas não esteja tão presente, em Vampiro a Era Clássica a tensão habita sempre entre vampiros. Eles sabem que os mortais desconfiam fortemente de sua existência. É comum encontrar com um mortal encarando a forma com que você observa seu pescoço. Os mortais procuram pistas e se afastarão assim que notarem que há algo de errado com o personagem. Por conta disto, vampiros se infiltraram no senado mortal e criaram diversas maneiras de evitarem sua descoberta.

Trate e antiguidade como período de tensão constante. O vampiro que hoje mostra para os mortais que existe amanhã será o mesmo que estará com uma estaca no peito. Por mais que vampiros se mostrem presentes vez ou outra, na era clássica é muito comum os cainitas serem surpreendidos por sua arrogância e vislumbrarem sua iminente morte. Embora não seja um cenário sombrio, a desconfiança é constante e um passo em falso pode levá-lo à morte final. No passado, vampiros já conviveram com humanos. Hoje, os mortais acreditam ter sua liberardade e jamais permitirão que a escravidão e servidão aos seres sobrenaturais volte à tona.

A queda de Roma em 395 d.C foi um grande marco para os vampiros. Muitos deles aproveitaram todo o caos e alvorosso para queimarem documentos, arquivos e registros de sua existência. Vampiros sempre existiram, apenas eram conhecidos com outros nomes e o desconhecimento de sua presença se deu pela queda do império. Até lá, muitas crucificações vão acontecer antes que os sanguessugas possam pensar em sequer projetarem suas mãos sobre os registros mortais.

Antagonistas e Personagens da Narrativa

Aqui estão apenas alguns dos personagens do Narrador com os quais os personagens podem entrar em conflito. Você também encontrará regras para envolver esses personagens, por exemplo, abaixo você encontrará regras para exorcismo e para os milagres da Fé Verdadeira que alguns mortais exercem.

Mortais

Enquanto vários cainitas menosprezam abertamente os mortais, apenas os neófitos mais tolos subestimam suas capacidades. É verdade que eles são fracos e têm vida curta, mas os mortais são numerosos e vivem na luz do sol, e alguns deles exercem grande quantidade de poder. O fato de os vampiros serem uma minoria secreta e poderosa depende tanto da natureza quanto da necessidade, conforme definido pelo equilíbrio em constante mudança com o mundo mortal.

Os tempos em que vampiros e rebanhos viviam lado a lado já se foram, e quase foram esquecidos até pelos próprios cainitas, mas os encontros continuam e são passados como tradição e lenda. As crianças sabem que não deve sair à noite, e qualquer tipo de comportamento não convencional levanta a suspeita da presença desconhecida.

Essas suspeitas podem ser enfrentadas com extremo preconceito. Além disso, a duração da luz do dia regula a vida mortal, com todas as atividades começando ao amanhecer e terminando ao pôr do sol, quando as pessoas se retiram em casas que têm chamas abertas como sua única fonte de luz e calor. Isto não impede em nada que mortais se preparem para iminentes ataques durante a noite.

A separação efetiva dos mundos torna bastante difícil para cainitas e mortais interagirem, tornando os carniçais uma necessidade fundamental. Em alguns casos, o papel de carniçal pode ser interpretado no sentido mais tradicional: Muitos governantes e mordomos executam as tarefas e propriedades de seu senhor sem suspeitar de sua natureza, exceto por sua reclusão excêntrica. Outros vampiros mantêm suas famílias mortais por perto, tratando-os como um refúgio na melhor das hipóteses ou como um rebanho na pior. Finalmente, os vampiros mais atrevidos e sedentos de poder desenvolvem relacionamentos próximos com mortais poderosos, usando-os como fantoches para agir na sociedade mortal.

Como observamos no restante deste capítulo, tornar únicos e memoráveis personagens comuns é a chave para uma crônica forte. Aqui estão alguns personagens mortais do narrador, que os personagens dos jogadores podem encontrar. Nem todos são "medianos", mas devem ser interessantes o suficiente para desencadear movimento na trama e inspirar interações memoráveis. Eles não possuem história pronta, mas você pode criá-las para aprofundá-los em sua história.

Percebemos as exceções, porque por definição elas se destacam. Os personagens que você apresenta em suas histórias devem se destacar. Devemos nos preocupar com eles. Devemos querer ver mais deles. Também é importante notar que esses personagens não são de forma alguma numericamente idênticos aos personagens dos jogadores. Alguns podem ser melhores em alguns lugares, piores em outros. Ao

projetar personagens do narrador, considere as necessidades da história. Se um personagem precisa ser bom em algo para se encaixar em seu conceito, torne-o bom nisso. Se um personagem falha em muitos aspectos, tudo bem. As regras de criação de personagem não presumem uma pessoa comum, eles refletem um jovem vampiro excepcional.

Clientes

Mesmo na época Antiguidade Clássica, já existiam empregos e trabalhadores ganhando sua vida de forma honesta. Essas são as pessoas comuns da Era Clássica. Eles são escravos, homens, a classe trabalhadora, os degraus mais baixos da hierarquia social. No entanto, cada um é um indivíduo, pessoa com objetivos, identidades e motivações. Escravos gladiadores, prisioneiros e serviçais pertencem a uma casta social muito variada, em que qualquer um pode atuar. Tenha em mente que esta posição não é nem considerada cidadão de Roma e se forem pegos fazendo outra coisas que não sejam de seus trabalhos, provavelmente serão punidos. Escravos são objetos ferramentas de trabalho, conquistados após Roma ter invadido novos territórios. Por mais frio que seja, eles não possuem qualquer benefício do império. As pontuações podem ser as bases de humano comum, com poucos altos e muitos baixos.

Plebeus

A plebe pertence à classe romana que pode trabalhar, são libertos da escravidão e até mesmo cidadãos romanos. Apesar de serem considerados cidadãos, a plebe não tinha direito ao voto até a criação do Tribuno da Plebe, que atuava como uma organização senatorial que garantia a possibilidade da plebe expressar suas vontades. Mesmo assim, as chances de tornarem-se políticos era pequena, uma vez que para isso era exigido que fosse ex-militar condecorado ou um patrício.

Advogado Promissor

Advogados são parte de uma profissão comum em Roma, uma vez que o império foi um enorme berço para o desenvolvimento da política e do direito. Sendo assim, é muito provável que seu personagem necessite de um advogado. O advogado pode ser subornado ou enganado de alguma maneira, apesar de sua inteligência e capacidade excelente de pensamento.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Empatia 1, Lábia 3, Comércio 2, Etiqueta 2, Cavalgar 2, Academicos 3, Investigação 2, Direito 3, Filosofia 2, Religião 1
Antecedentes: Recursos 2, Contatos 3, Aliados 2
Força de Vontade: 4
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 3

Arquiteto Intrigante

Naturalmente arquitetos são dotados de criatividade e imaginação, e o fato de Roma ter tornado-se um centro cultural do mundo aconteceu por conta de arquitetos. Roma não é famosa apenas pelas pinturas, esculturas e outras criações artísticas, mas também pelas edificações. Arquitetos eram extremamente essenciais em Roma. Eles projetavam e urbanizavam as áreas comuns, eles transformavam Roma em uma cidade funcional e muitos deles até mesmo projetavam armas de cerco, como Vitrúvio o fez. Arquitetos podem ser usados para conhecimentos das construções que já fizeram, para planejamento urbano, para construção de armas de cerco e entre outros. Basta ver qual a especialização do mortal.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Expressão 3, Empatia 2, Manha 2, Lábia 2, Ofícios 4 (Arquitetura), Comércio 3, Etiqueta 2, Cavalgar 2, Academicos 4, Investigação 1, Direito 2, Filosofia 2, Religião 2
Antecedentes: Recursos 3, Aliados 2
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 6
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 3

Astrônomo Curioso

A astronomia fazia parte do cotidiano romano. Não é tão coincidente que seus Deuses tenham assumito o nome de planetas. Astrônomos são excelentes formas de localização, principalmente em mar aberto, onde não é possível ter um mapa ou não haja uma bússola. Além disto, alguns deles dizem poder prever condições climáticas pela astronomia e outros fatores. Portanto, muitas pessoas confiam na palavra dos astrônomos como cientistas e filósofos da época.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 1, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Acuidade 2, Expressão 3, Lábia 1, Etiqueta 2, Cavalgar 1, Navegação 3, Academicos 4, Investigação 3, Sabedoria Popular 2,

Ocultismo 3, Filosofia 3 (Astrologia)
Antecedentes: Recursos 2, Aliados 3, Contatos 3
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 6
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3

Pensadores

Em Roma, pensadores são professores. Alguns ainda pertencem aos escravos, outros são homens libertos. Eles são filósofos e tem uma erudição completa, sendo muito úteis para mostrar um outro lado da moeda. Eles podem estimular o pensamento, podem trazer coerência a um plano, podem indicar um curso de ação e até mesmo tentar alguma ação diplomática por meio do raciocínio e da inteligência. São com certeza, homens impressionantes.

Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 2, Charisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Acuidade 1, Expressão 3, Lábia 2, Etiqueta 2, Cavalgar 2, Navegação 3, Academicos 4, Investigação 2, Sabedoria Popular 2, Ocultismo 2, Filosofia 4 (Qualquer), Religião 2
Antecedentes: Recursos 2, Aliados 3, Fama 2
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 6
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 3

Viajante

Embora não possuam o estudo adequado de um profissional, viajantes são ótimas opções quando se trata de reconhecer perigos da vida selvagem, caminhos, sobrevivendo à situações de fome e entre outros. Geralmente são sobreviventes natos e tiveram que aprender isto, do contrário poderiam não sobreviver para cumprirem suas funções.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Expressão 1, Lábia 2, Cavalgar 3, Comércio 2, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Academicos 1, Investigação 2, Sabedoria Popular 2, Filosofia 1 (Herborismo), Religião 1
Antecedentes: Aliados 3, Contatos 4
Força de Vontade: 4
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 4

Ladrão

Os clássicos ladrões também sempre estão presentes. Bairros ricos ou pobres, zonas de guerra ou de paz, onde quer que esteja, sempre haverá alguém para roubar suas botas depois que você morrer. Ou talvez até antes. Os ladrões são pessoas de caráter duvidoso, seja por escolha ou por imposições da vida, eles tomaram este rumo e estão nesta vida há um tempo. Podem ser muito úteis quando utilizados de forma sábia, como distrair um guarda, roubar um saco de sal ou até mesmo perguntar o que se passam nas ruas.

Ladrões são necessáriamente maus? Não. Podem existir pessoas boas que infelizmente sucumbiram às necessidades mortais e precisam sustentar-se por meio do crime. Não serão todos os ladrões e criminosos que possuirão Humanidade 4 e Consciência 1 e muitas vezes o remorso habitará em seus corações após um momento de crime, pois sabem o que é certo e errado. Trate esses personagens como gatilhos para histórias, ensinando alguma lição final, de moral ou não para seus jogadores. Nem tudo é o que parece. Nem todos são vilões.

Atributos: Força 1, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 1, Intimidação 1, Manha 2, Lábia 2, Cavalgar 1, Arquearia 1, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Academicos 1, Investigação 2, Religião 2
Antecedentes: Recursos 1, Aliados 1, Fama 1, Contatos 2
Força de Vontade: 5
Filosofia: Humanidade 4
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 5

Militares

Roma investia todas suas forças em militares. A economia continha militares, a política também, em todas as áreas existia alguém que poderia ser militar. Isto criou uma casta, embora não fosse econômica porque militares podiam atuar tanto entre os Patrícios quanto entre a Plebe. Isto porque eles poderiam comprar, até mesmo de forma mais fácil ou ser recompensados após anos de batalha. Aqueles que podiam pagavam para que militares fossem sua escolta privativa.

Mercenário

Mercenários sempre existiram e sempre vão existir. Na época do império, poderiam ser soldados que se aposentaram e não receberam devida atenção. Acredite, se por alguma briga com algum senador ou general o soldado fosse dispensado do serviço, provavelmente ele não receberia nada do que lhe foi prometido. Eles também podem ser pessoas

procurando melhores condições de vida e ladrões também podem se encaixar nisto.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Briga 2, Intimidação 3, Expressão 1, Manha 2, Lábia 1, Cavalgar 1, Armas Brancas 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Academicos 1, Investigação 1
Antecedentes: Recursos 2, Contatos 2, Fama 1, Batedores 1 ou 2
Força de Vontade: 4
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 4

Legionário / Arqueiros

Legionários e arqueiros eram os cargos mais baixos do exército, como soldados comuns. Eles montavam barracas, treinavam, ficavam encarregados de enviar mensagens, limpar sujeiras e fazer todo o tipo de tarefa que fosse em pról do exército. Geralmente eram jovens, não tinham tantas batalhas, mas muito ambiciosos e alguns até corajosos.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Charisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1/2, Intimidação 2, Expressão 1, Briga 2/1, Liderança 1, Lábia 1, Arquearia 1/2, Armas Brancas 2/1 Cavalgar 1, Furtividade 1, Sobrevivência 2, Academicos 1, Investigação 2, Filosofia 1 (Militar), Religião 1 (Politeísmo Romano ou Mithraísmo)
Antecedentes: Fama 1, Recursos 1, Aliados 3
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 7
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3, Coragem 3

Decurião / Optio

Militares neste patamar já possuem certa influência, até mesmo militar. Eles já lutaram em algumas batalhas, já conquistaram status e estão em ascensão, ou espera-se que estejam. Decurião geralmente é pertencente à cavalaria enquanto Optio é pertencente à infantaria.

Atributos: Força 3, Destreza 2/3, Vigor 3/4, Carisma 2/3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3/2, Intimidação 3, Expressão 2, Liderança 2, Lábia 1, Cavalgar 2/1, Furtividade 1/2, Sobrevivência 2, Academicos 1, Investigação 2, Filosofia 2 (Militar), Religião 2 (Politeísmo Romano ou Mithraísmo)
Antecedentes: Fama 2, Centuria 1 ou 2, Influência 1 (Militar), Recursos 2
Força de Vontade: 4
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 4

Centurião

O centurião era um soldado bem treinado e que liderava centena de homens. Chegando neste patamar, ele poderia ter acesso à vida política e por conta disto era considerado um cargo de influência militar. Centuriões já enfrentaram diversas batalhas, passaram por diversas experiências durante os tempos de guerra. Alguns já chegavam na meia idade, o que para o Roma seriam cerca de vinte e cinco a trinta anos e começavam a serem reconhecidos de várias maneiras.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 3, Intimidação 3, Expressão 2, Liderança 3, Lábia 2, Arquearia 2, Armas Brancas 3, Cavalgar 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Academicos 1, Investigação 2, Filosofia 3 (Militar), Religião 2
Antecedentes: Centuria 5, Fama 3, Influência 2 (Militar), Recursos 3, Contatos 2
Força de Vontade: 4
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 4

Legiões

Exércitos romanos eram formados por legiões. Estas continuam aproximadamente 5500 cidadãos e em sua máxima expansão, Roma chegou a ter trinta legiões pelo império todo.

Cada legião era representada por um número e um símbolo. Geralmente estes estava de acordo com sua história e os cidadãos romanos honravam tal história com todas as suas forças. Os romanos acreditavam na honra e se fosse necessário morreriam por isto. Era preferível suicídio em combate do que retroceder ou declarar-se perdedor, semelhante à honra japonesa.

Legatus

Nesta patamar hierárquico, Legatus era quase um cargo político. Ele provavelmente poderia ter influência no senado ou conhecer alguns senadores, pois este era o que recebia ordens diretas do césar para repassar ao exército. Provavelmente já eram homens de muita experiência e idade, de trinta a quarenta anos e tinham passado por inúmeras batalhas para ganhar tal direito. Em Roma, quando um general matava cinco mil homens em campo de batalha, utilizando suas táticas militares, ele era congratulado com um grande festejo, podendo fazer uma caminhada ao lado do césar.

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 2, Intimidação 3, Expressão 2, Liderança 4, Lábia 2, Arquearia 2, Armas Brancas 3, Cavalgar 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Academicos 1, Investigação 2, Filosofia 4 (Militar), Religião 3
Antecedentes: Aliados 2, Influência 3, Fama 3, Recursos 4
Força de Vontade: 5
Filosofia: Humanidade 4
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 5

Patrícios

Os patrícios são a classe rica da sociedade romana. Donos de terras, comerciantes ricos, políticos e pessoas de influência estão dentro desta casta. Para que alguém se tornasse um patrício, esta pessoa deveria ser condecorada após anos de serviço, comprar o título ou nascer de uma família de patrícios. Claramente nenhuma das opções eram fáceis.

Comerciante Sucedido

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Expressão 2, Empatia 3, Liderança 2, Comércio 4 (Qualquer), Cavalgar 2, Acadêmicos 3, Direito 2 e Política 1
Antecedentes: Recursos 3, Aliados 2, Contatos 2, Influência 1
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 6
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 3

Tribuno

Dentre a política, este é parte de um cargo relativamente baixo. Tribunos são eleitos representantes das vontades de um grupo. Na época, existia o Tribuno Militar e o Tribuno da Plebe. Tribunos poderiam

vetar legislações e atuar como contrapeso ao senado.

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 1, Expressão 2, Lábia 2, Cavalgar 1, Academicos 2, Investigação 2, Política 2, Direito 2, Filosofia 1 (Política), Religião 1
Antecedentes: Aliados 1, Contatos 1, Influência 1, Recursos 2
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 6
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 3

Senador

Dentre os diversos cargos que existiam dentro da política de Roma, senadores eram todos os personagens que já tinham adquirido um título de Patrício e poderiam disputar cargos políticos dentro do senado romano. Para facilitar e por conta da variabilidade de pontuação de acordo com o cargo e idade, deixaremos uma pontuação equivalente a estes cidadãos de importância política.

Atributos: 6/4/3
Habilidades: 13/9/5
Antecedentes: Recursos 3/4, Influência 2/4, Contatos 2, Fama 1/4
Virtudes: 7

Caçadores

Se não bastassem os próprios vampiros como inimigos, caçadores são seus inimigos humanos, na maioria das vezes. Embora lobisomens, magos e outras criaturas possam caçar vampiros, os caçadores são predominantemente humanos. Sua grande vantagem sobre vampiros é justamente poder andar sob a luz do dia e utilizar fogo, estacas e a luz do sol ao seu favor. Atualmente, no reinado de Nero, a quantidade de caçadores em Roma têm aumentado drásticamente, uma vez que o imperador, desconfiado da existência de vampiros, está investindo os esforços nisto. Vampiros anciões tem preparado seus refúgios, vampiros mais jovens tem treinado carniçais. Em tempos de guerra, toda proteção é válida.

Apenas os vampiros mais tolos ou os mais jovens subestimam caçadores. Humanos ou não, você não pode esperar quando será atacado ou pelo quê será atacado, se por fogo ou estacas. Sendo assim, é melhor sempre manter os olhos abertos e a guarda em prontidão.

Caçador Jovem

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1/3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 1, Esportes 1, Acuidade 2, Briga 1, Expressão 1, Intimidação 2, Liderança 1, Lábia 2, Armas Brancas 1, Performance 1, Furtividade 1, Acadêmicos 1, Investigação 2, Medicina 1, Ocultismo 2, Religião 2
Antecedentes: Recursos 2, Aliados 4
Força de Vontade: 3
Filosofia: Humanidade 6
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 3

Caçador Experiente

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 1/3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 1, Acuidade 2, Briga 2, Expressão 1, Intimidação 2, Liderança 2, Lábia 2, Armas Brancas 2, Performance 2, Furtividade 1, Acadêmicos 1, Investigação 2, Ocultismo 3, Religião 2
Antecedentes: Recursos 2, Bateadores 2, Aliados 4
Força de Vontade: 5
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 5, Coragem 3

Caçador Fervoroso

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 1/3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 2, Briga 2, Expressão 1, Intimidação 2, Liderança 2, Lábia 2, Armas Brancas 2, Performance 2, Furtividade 1, Acadêmicos 2, Investigação 3, Ocultismo 3, Religião 3
Antecedentes: Recursos 3, Batedores 3, Aliados 4
Força de Vontade: 7
Filosofia: Humanidade 5
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 4
Característica Especial: Fé Verdadeira 1-5

Fé Verdadeira

A Fé Verdadeira é uma Característica especial possuída por poucos no Mundo das Trevas. Se por um lado, muitos mortais são mais ou menos devotados a uma crença em algum tipo de Ente Superior ou causa sagrada, somente uns poucos possuem o ardor e a convicção profunda que são capazes de protegê-los

contra criaturas como os vampiros. Repare que, embora a maioria das lendas sobre vampiros retrate os Amaldiçoados sendo repelidos por crucifixos e similares, a Fé pode se manifestar de diversas formas. Um Mithraísta devoto pode conseguir proteger-se de vampiros erguendo o símbolo de seu Deus, ou um politeísta pode consegui-lo entoando preces especiais, talvez com ritos, enquanto um cristão desprovido da Fé Verdadeira verá que seu crucifixo por si só é impotente contra os mortos-vivos.

Essa Fé não é necessariamente aumentada através da experiência. Certamente, ela pode surgir em função de uma experiência pessoal, mas ela é mais vital do que isso, sendo acima de tudo uma medida da convicção e da força interior. Ela não é algo que vem de fora de um indivíduo, que possa ser colocado por algum deus ou anjo. A força da convicção é de eforço único por parte do fervoroso, porém os poderes dissipados por isto são "emprestados" pela divindade no qual a pessoa acredita ou pensa que acredita. A critério do narrador, é possível determinar se a força é completamente advinda de uma entidade ou ser superior ou completamente pertencente à pessoa, como uma força de sua convicção. A Fé pode aumentar ou diminuir, de modo a refletir o zelo e a confiança religiosa de uma pessoa. O narrador deve definir como isto afetará a Fé do personagem, podendo reduzí-la ou aumentá-la.

Em teoria, é possível a um mortal possuir um nível de Fé maior do que 5, mas somente um em um bilhão será assim, é o tipo de gente idolatrada e venerada como santo. É pouco provável que eles façam parte de uma crônica (e, com certeza, no máximo numa pequena participação), mas seus poderes seriam imensos. Na verdade, existe uma forma fácil de um vampiro detectar uma pessoa que tenha algum nível de Fé, sem ter de enfrentar alguma experiência dolorosa, a Percepção da Aura sempre a delata. Um mortal que tenha Fé fica com a sua aura alterada permanentemente, tendo um "halo" dourado/prateado envolvendo seu corpo. A força da Fé determina a intensidade do brilho deste halo.

Observe que o halo não é visível para qualquer um, somente a Disciplina Auspícios o revela. Lembre-se de que a Fé representa um comprometimento total da pessoa com suas crenças, portanto, aquela pessoa agirá de acordo com isso. Aqueles que têm níveis elevados de Fé podem parecer fanáticos, ou até mesmo insanos para quem não compartilha a mesma religião. Cainitas normalmente não são capazez de representar a Fé Verdadeira por muito, embora ainda seja possível (consulte o Capítulo 10 para Qualidades e Defeitos).

Bonificações da Fé Verdadeira

A fé é um conceito abstrato e difícil de comunicar por meio de testes e poderes. Esta é apenas uma estrutura para descrever como a Fé Verdadeira se manifesta de algumas maneiras. Eles são um ponto de partida, não a totalidade das manifestações da Fé Verdadeira.

O cristão imagina sua Fé de uma maneira enquanto o politeísta vai representá-la de outra. Por se tratar de pontos de vista diferenciados, não é possível estabelecer um único padrão.

• Cada nível de Fé Verdadeira dá ao fiel um ponto extra ponto de Força de Vontade.

• A Fé Verdadeira é um escudo contra poderes sobrenaturais. Sempre que um fervoroso for diretamente afetado por um poder sobrenatural, Disciplina de vampiro, manifestação fantasmagórica ou feitiçaria, ele pode gastar um ponto de Força de Vontade para resistir ao poder. Subtraia sua Fé Verdadeira de todos os sucessos obtidos contra ele. Esta habilidade afeta qualquer poder que a machucaria ou coagiria. Quando este teste é usado para resistir aos efeitos do Daimonion, sua classificação conta como o dobro.

Níveis da Fé Verdadeira

Como qualquer outra Característica, a Fé tem valores que variam de l a 5. O grau exato de proteção que é proporcionada ao indivíduo por essa Característica depende deste valor, conforme explicado abaixo. E óbvio que isso serve apenas como orientação. Os narradores deverão fazer as adaptações necessárias para adequá-la ao tom de suas histórias, religiões ou aumentar a dramaticidade da crônica.

• O fiel é capaz de repelir vampiros, mortos e outras criaturas que vivem perto ou nas sombras do mundo com a força de sua luz interior. Ele pode realizar orações, erguer símbolos sagrados ou simplesmente a intensidade de sua presença para afastá-los e afastá-los. Gaste um ponto de Força de Vontade e teste sua Fé Verdadeira contra uma dificuldade dos pontos de Força de Vontade atuais da criatura. Se nenhum sucesso for obtido, a criatura não é expulsa, mas sentiu o peso da Fé e não pode avançar contra os fiéis com hostilidade ou más intenções. Se o teste for totalmente bem sucedido, cada sucesso se torna um turno em que a criatura deve correr no terror existencial do fiel, seguro do

poder da fé. Se o fiel tiver contato físico com a criatura no momento do teste, qualquer sucesso obtido torna-se dano agravado automático contra o monstro, tornando esta uma força potencialmente mortal contra as forças das trevas.

•• O fervoroso sabe que a presença do não natural está em oposição diametral à sua própria existência harmoniosa. Sempre que um fiel está nas proximidades de um ser não natural ou mau, o Narrador deve alertar o fiel para um sentimento de intenso mal-estar. Dependendo do número de monstros ou da força de sua maldade, o Narrador pode expressar crescente inquietação. Não há necessidade de teste, e em alguns casos especialmente perversos, o Narrador pode chamar uma pessoa específica de monstro, ao invés de deixar isso vago. Embora isso vá alertar o personagem sobre um monstro escondido sobrenaturalmente, por exemplo, com a Disciplina de Ofuscação, o personagem é apenas alertado de que o não natural existe perto dela. Neste nível de fé, ele não revela imediatamente a presença ou identidade exata do mal.

••• O fiel está firme em sua mente. Ela é imune aos efeitos de Quimerismo, Demência, Dominação, Ofuscação e qualquer outro poder sobrenatural que confunda a mente ou tente mudá-la.

•••• O fiel está firme em seu coração. Ela é imune ao Laço de Sangue e aos carniçais, e não pode ser ressuscitado como um fantasma ou escravizado após a morte. Ele é imune à Presença ou a qualquer outro poder sobrenatural que manipule as emoções.

••••• Em uma manifestação impressionante de luz interior, o fiel é um farol de luz do que ela acredita ser certo e bom. Ouvi-lo orar ou pregar, sussurrar poemas ou simplesmente falar gentilmente enche qualquer criatura não natural com uma aversão interior por todo e qualquer pecado que tenha cometido. Nesses momentos, a criatura não tem dúvidas de sua natureza repulsiva. Os vampiros devem rolar para resistir a Rötschreck com uma dificuldade 9 ou serão forçados a fugir durante a cena. Se ela não puder fugir, ela se encolherá até os cantos e se machucará fisicamente, tentando acabar com sua própria agonia interior. Outros tipos de criaturas sombrias reagem de forma semelhante. O monstro pode aproveitar a oportunidade para se redimir depois, elevar sua estrada ocorre pela metade do custo normal. Se ele não fizer isso na próxima história, ele automaticamente perderá um ponto de sua Filosofia

e um ponto em sua Virtude mais elevada enquanto se deleita com a monstruosidade e foge da luz.

Milagres

Ocasionalmente (não mais de uma vez por história), os fiéis experimentam milagres. São momentos em que ele faz o impossível sem precisar rolar. Normalmente, esses milagres se manifestam apenas quando o fervoroso está tentando algo verdadeiramente altruísta ou em grande esforço contra a verdadeira escuridão. Como a Fé Verdadeira não costuma focar na cura ou na compaixão, mas sim no combate às trevas, esses milagres podem vir para preencher a lacuna. Alguns exemplos incluem trazer a vida a uma criança natimorta, curar uma praga que assola uma aldeia e a intervenção direta de alguns seres inexplicáveis manifestados. Para serem considerados milagres, é claro, eles precisam ser incognoscíveis e, em raras ocasiões, tão terríveis quanto impressionantes.

Artefatos e Relíquias

Grandes atos, milagres e sacrifícios incríveis afetam não apenas as pessoas, mas às vezes coisas e até lugares. Relíquias e artefatos sagrados nascem do poder da fé por meio da associação íntima com momentos de inspiração ou por serem carregados nas mãos de verdadeiros fiéis. Artefatos sagrados são raros, únicos e não podem ser criados. Eles devem acontecer espontaneamente.

De fato, estes itens possuem poder. Eles absorveram a Fé de seus donos originais e dos cristãos devocos que os veneraram ao longo dos anos. As relíquias mais poderosas são as mais famosas, associadas com os maiores santos, aos quais milhares de peregrinos já oraram. Entretamo, a relíquia de qualquer santo possui algum poder, até mesmo uma relíquia falsa pode adquirir poder. Se um número suficiente de pessoas acredirarero firmemente que uma relíquia possui poder, ela ganha um pouco de Fé.

As maiores relíquias de todas são o Santo Gral (o cálice de Cristo), a Cruz verdadeira (na qual Ele morreu) e o Santo Sudário (com qual Ele foi enterrado) . Milhares de lascas de madeira circulam pela Europa, supostamente partes da Cruz de Cristo. No entanto, a maioria das relíquias são ossos, partes dos cadáveres dos santos. Ossos dos dedos são os mais comuns, crânios são considerados relíquias poderosas, e mercadores inescrupulosos lucram bastante vendendo ossos de animais e restos de mortais desconhecidos para os mais crédulos.

Não é preciso dizer que estes artefatos são completamente históricos, raros ou sequer existem. Cópias não podem ser fidedignamente feitas e nunca terão o mesmo efeito. Eles provavelmente estão perdidos ou nas mãso de algum fervoroso muito especial e encontrá-los, de fato, será uma tarefa especialmente dificultosa de se realizar.

- Um lugar ou objeto pode se tornar um Artefato Sagrado tanto pelo resultado quanto por causar a manifestação da Fé Verdadeira. A borda de um penhasco onde um homem sofredor percebeu pela primeira vez o escopo maior e viu a luz pode ser um artefato tão facilmente quanto a espada que ele mais tarde usou para matar cem demônios.

- Artefatos sagrados têm classificações de Fé Verdadeira por conta própria de 1 a 5. Segurar o item ou utilizar seu espaço (no caso de um local) pode conceder a alguém aqueles pontos na Fé Verdadeira, desde que estejam trabalhando em direção à luz e não violar sua Consciência e Humanidade. Fervorosos usando um artefato sagrado, adicionam os pontos da Fé Verdadeira do Artefato aos seus próprios. Isso pode teoricamente aumentar a Fé Verdadeira efetiva de um personagem acima de cinco, a um máximo de dez pontos.

- Empunhar um artefato sagrado com sucesso pode ser uma razão válida para comprar o Fé Verdadeira. É uma experiência drástica que altera a vida daquele que o empunha.

- Um artefato sagrado tem certos milagres ligados a ele, históricos ou mitológicos. Isso influencia quaisquer milagres que possam acontecer a ou ao redor de seu portador no futuro.

O Colar de Ahura Mazda

Fé Verdadeira •

No Zoroastrismo, Ahura Mazda é o Deus do Bem, que luta eternamente contra Arimã, seu irmão e Deus do Mal. Ahura Mazda consegue trazer proteções contra o mal, de todos os tipos, protegendo aos fiéis e impedindo-os de sofrerem nas mãos de seu irmão Arimã. Dizem que este colar foi criado por um seguidor de Ahura Mazda, para proteger seus filhos das tentativas malignas de Arimã de pegá-los enquanto ele lutaria contra Arimã com a ajuda de Ahura Mazda. Todas as trevas, criadas por Arimã não poderiam chegar próximas aos seus filhos enquanto estes portassem o colar. Aqueles que portam o colar estão imunes contra o mal. Criaturas malignas sofrem os mesmos efeitos descritos no primeiro nível de Fé Verdadeira, por uma noite o portador pode

escolher anular Necromancia, Tenebrosidade e poderes que envolvam as trevas e morte para serem completamente anulados.

A Espada de Mithras

Fé Verdadeira • •

A luz de Mithras atinge a todos. Não importa o que as pessoas façam, elas serão conquistadas por isto. A Espada de Mithras consegue relembrar as pessoas de seu poder e seu comando. Personagens que empunharem esta espada terão as bênçãos de Mithras, atuando como comandantes e líderes dentro em campos de batalha. As lendas contam que durante as Guerras Púnicas, um dos generais recebeu tal espada de Miithras para que pudesse comandar seu exército numa grandiosa guerra e levar Roma à vitória.

Enquanto o personagem estiver empunhando, a voz dele será ecoada pelos céus. Mortais que estiverem seguindo sua liderança não o desobedecerão, pois seus testes de comandos tem sucessos automáticos com eles. Mortais que estiverem contra a sua liderança precisam resistir em um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para não obedecê-lo. Testes de Intimidação reduzem em dois a dificuldade. O portador da espada pode intimidar criaturas sobrenaturais rolando Carisma + Intimidação (dificuldade equivalente à Força de Vontade atual do alvo). Cada sucesso reduzirá um dado em ações contra o portador da espada.

A Lança de Longinus

Fé Verdadeira • • •

Todos conhecem a história de Longinus, o soldado que perfurou Cristo com sua lança enquanto o mesmo estava sofrendo na cruz. Existem versões em que Longinus fez por maldade e outras por piedade. Mas quando o sangue escorreu, algo transformou tal artefato em mágico, trazendo uma bênção divina ao soldado, que portou a lança por muito tempo. Além de causar dano Agravado, ela também ignora completamente as proteções sobrenaturais equivalentes à soma da Fé Verdadeira do empunhador com a da arma. A lança ficou conhecida como Lança do Destino porque consegue destinar qualquer criatura à morte final num piscar de olhos, se tocadas.

As Vestes de Abraão

Fé Verdadeira • • • •

Abraão, abençoado e protegido pelo Deus Sem-Nome após receber encargos do mesmo. Este andarilhou pelo Oriente Médio com seus filhos e cada um deles manteve o nome de seu pai lembrado pelos anos que se seguiram após a sua morte. A questão é que as vestes de Abraão absorveram parte de sua bênção e assim como seu nome foi lembrado, as vestes sempre serão protegidas. Elas não se desgastam ou não são destruídas. Quem vestí-las, receberá as bênçãos e todos aqueles que estiverem de alguma forma ajudando a quem as veste diminuem as dificuldades de qualquer teste em dois pontos. Enquanto todos aqueles que tentarem qualquer coisa contra quem equipa tais vestes recebem mais dois de dificuldade em qualquer rolagem.

O Santo Graal

Fé Verdadeira • • • • •

Utilizado por Yeshua, ou Jesus Cristo durante a última ceia, o Santo Graal tem muito poder guardado em si. Não é possível saber exatamente o que ele é capaz de realizar, mas dizem que quem beber dele receberás a cura completa para qualquer doença natural ou sobrenatural que lhes for imposta. Outros rumores dizem que também é capaz de ressuscitar os mortos e acabar completamente com o vampirismo, curando um cainita de tal condição. Ninguém realmente provou a veracidade de tais fatos, mas os rumores fazem com que este seja um dos artefatos mais procurados do mundo mesmo tão pouco tempo após a morte de Cristo.

O Poder da Fé

Demônios, criaturas das trevas e outras criaturas utilizam da Fé das pessoas para que possam fazer seus poderes funcionarem. Alguns acreditam que qualquer ser pode tentar replicar o poder da Fé por fazerem com que pessoas acreditem neles.

Durante a história, cainitas como Mikhail, o Arcanjo Toreador tentaram replicar atos explêndidos e quase divinos, de forma que pudessem conquistar a crença das pessoas, enquanto outros simplesmente o fizeram porque seu ego estava acima das nuvens. Embora ninguém possa confirmar se é possível, muitos tentam replicar, sem sucesso. Ao critério do narrador, se um grupo grandioso de pessoas adquirir fé no personagem em questão, ele poderá ganhar alguns benefícios, como nos exemplos abaixo. Lembre-se de que este é um nível muito inferior de fé e não se equivale em nada à Fé Verdadeira. Estudiosos das crenças dizem que estas é uma manifestação da Força de Vontade e da crença das pessoas, depositadas naquele alvo. O personagem só pode replicar apenas um destes efeitos por semana. É necessário que para ter um efeito como este, pelo menos uma dezena de pessoas esteja fielmente seguindo o personagem, rezando para ele como se fosse uma divindade:

- Capacidade de ignorar a besta por uma cena pelo gasto de Força de Vontade, ao invés de por um único turno. O personagem pode cancelar efeitos de Animalismo, mas não poderá fingir que perdeu a fome. Ele ainda a sente, apenas a besta não a domina. Se chegar a zero pontos de sangue, ele cairá em torpor normalmente como qualquer outro vampiro.

- Cura milagrosa, podendo curar apenas um ponto de dano Agravado, gastando apenas um ponto de sangue e um de Força de Vontade. O descanso também não é necessário.

- Resistir aos efeitos de Disciplinas mentais como Dominação, Quimerismo, Ofuscação e outras por um único turno pelo custo de um ponto de Força de Vontade.

- Resistir à dor. O personagem é capaz de resistir à dor por uma quantidade de turnos equivalente a Força de Vontade atual do personagem.

Narradores podem sentir-se livres para criarem seus próprios efeitos, adequando-se às necessidades da história. O Império Romano é um território muito aberto para todo e qualquer tipo de fé, justificando a quantidade de religiões que surgiram na época, além do Cristianismo e Mithraísmo. Ou narradores podem simplesmente descartar a ideia desta possibilidade.

Animais

Grande parte da Era Clássica, fora da área das cidades é povoada por uma grande variedade de vida animal. Muitos vampiros interagem com animais através da Disciplina Animalismo, através do Vinculum de Sangue, ou eles podem se transformar em um animal através da Disciplina Metamorfose.

As seguintes características oferecem vários exemplos de animais para a sua crônica. Eles podem servir de base para criar seus próprios animais, pois os jogadores inevitavelmente perseguirão ou se depararão com coisas que não podemos esperar cobrir aqui. Alguns dos animais listados não estão naturalmente presentes na Europa durante este período. No entanto, os ricos importaram muitos animais, e os cainitas privilegiados o fizeram para tirar vantagem de seus dons de Animalismo. Animais aqui têm apenas Atributos Físicos e Mentais. Eles podem ter algumas habilidades. Animais que receberam treinamento competente podem manter e recuperar pontos de Força de Vontade. Se uma característica estiver listada entre colchetes, é algo que um exemplo treinado do animal possui. A característica de reserva de sangue listada reflete o número de pontos de sangue que um vampiro pode tirar do animal e o número máximo de vitae que um animal carniçal pode conter.

Animais listaram ataques. Isso não significa necessariamente que eles recebam ações adicionais inerentemente, mas eles podem dividir sua ação para fazer vários ataques se tiverem diferentes modos de ataque disponíveis. Isso ocorre como uma ação múltipla normal.

Animais carniçais são tratados como quaisquer outros carniçais, com a diferença notável na reserva de sangue. Eles podem curar danos e possuir um ponto de Potência. Com o treinamento, eles podem aprender mais Potência, Rapidez e Fortitude da maneira que outros carniçais podem, mas nunca podem aprender outras Disciplinas.

Crocodilo

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Furtividade 2
Força de Vontade: 2, Níveis de Saúde: OK, -1, -3
Ataque: Mordida por um dado letal
Pool de sangue: 1/4 (1 ponto de sangue equivale a quatro morcegos)
Nota: os morcegos podem voar a 25 mph / 40 km / h. Os vampiros em forma de morcego pela Disciplina Metamorfose são maiores do que esses exemplos.

Urso

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Intimidação 2, Furtividade 1
Força de Vontade: 4
Níveis de saúde: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Garra para sete dados letais, mordida por seis dados letal
Pontos de Sangue: 5

Pássaros

PÁSSARO PEQUENO
(CANÁRIOS, PAPAGAIO, ETC.)

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3 [Performance (Mimetis-

mo) 3
Força de Vontade: 1
Níveis de Saúde: -2, -5, Incapacitado
Ataque: Assédio (-1 dado em todas as paradas de dados para o alvo enquanto está sendo assediado)
Pontos de Sangue: 1/4 (1 ponto de sangue equivale a quatro pássaros pequenos)

PÁSSARO GRANDE (ÁGUIA, CORVO, ETC.)
Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 2, Briga 1, Intimidação 2 [Briga 3, Empatia 4, Intimidação 4]
Força de Vontade: 3
Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Garra de dois dados Letais, mordida de um dado Letal (apenas em desespero)
Pontos de Sangue: 1/2 (1 ponto de sangue é igual a dois grandes pássaros)
Nota: Um pássaro pode voar normalmente entre 40 e 80 km / h (25 a 50 mph).

Camelo
Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 4
Força de Vontade: 3
Níveis de saúde: OK, OK, -1, -1, -2, -2
Ataque: Coice de seis dados letais, mordida por quatro dados letais
Pontos de Sangue: 6

Gatos
GATO DOMESTICADO
Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes (Escalada) 3, Briga 2,
Intimidação 2, Furtividade 4 [Empatia 2, Lábia 2]
Força de Vontade: 3
Níveis de Saúde: OK, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por um golpe de dado, garra por um dado batendo
Pontos de Sangue: 1

Lince
Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes (Escalada) 3, Briga 3
Força de Vontade: 3
Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por quatro dados letais, garra de três dados letais
Pontos de Sangue: 4

LEOPARDO (JAGUAR, PANTERA, ETC.)
Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 3 [Intimidação
4, Stealth 3]
Força de Vontade: 4
Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida de cinco dados letais, garra de quatro dados letais
Pontos de Sangue: 5

TIGER (LEÃO, ETC.)
Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 4, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 3 [Intimidação 4, Stealth 3]
Força de Vontade: 5, Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida de seis dados letais, garra de cinco dados letais
Pontos de Sangue: 5

Cães
CÃO PEQUENO
Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3 [Empatia 2, Performance 1, Furtividade 3], Briga 1
Força de Vontade: 3
Níveis de saúde: OK, -1, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida de dois dados letais
Pontos de Sangue: 1

CÃO MÉDIO
Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 2, Sobrevivência (Rastreamento) 3 [Empatia 2, Intimidação 1, Furtividade 2]
Força de vontade: 3
Níveis de saúde: OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida de três golpes de dados, garra de dois dados batendo
Pontos de Sangue: 2

Cavalos
CAVALO PEQUENO (PÔNEI, POTRO, ETC.)

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 1 [Briga 2, Empatia 2]
Força de Vontade: 2
Níveis de Saúde: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: atropelar ou chutar de seis dados, mordida de três dados
Pontos de Sangue: 3

GRANDE CAVALO (GARANHÃO, CLYDESDALE, ETC.)
Atributos: Força 6, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 1 [Briga 3, Empatia 2, Intimidação 2]
Força de vontade: 4
Níveis de saúde: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: atropelar ou chutar para bater sete dados, mordida para bater três dados
Pontos de Sangue: 4

Grandes primatas (orangotango, gorila)
Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo (Escalada) 3, Briga 2
[Empatia 2]
Força de Vontade: 5, Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por cinco golpes de dados, garra para quatro dados batendo
Pontos de Sangue: 6

Porcos

PEQUENOS PORCOS (PORCOS DOMÉSTICOS)

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Atletismo 2, Briga 2
Força de vontade: 3, Níveis de saúde: OK, OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida para dois golpes de dados
Pontos de Sangue: 3

GRANDE PORCO (PORCO)

Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 2, Atletismo 2, Briga 2 [Intimidação 2]
Força de vontade: 3
Níveis de saúde: OK, OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por quatro golpes de dados, sangue por cinco dados letais
Pontos de Sangue: 4

Rato

Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 3, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1
Habilidades: Prontidão 2, Atletismo 3, Briga 1, Furtividade 3
Força de Vontade: 4, Níveis de Saúde: OK, -1, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por um golpe de dado
Pontos de Sangue: 1/4 (1 ponto de sangue é igual a 4 ratos)

Nota: Os ratos freqüentemente atacam em enxames (veja as regras abaixo e na página seguinte).

Cobras

SERPENTE COMUM

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 3
Força de Vontade: 4, Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Constrict por quatro golpes de dados por turno
Pontos de Sangue: 2

COBRA VENENOSA

Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 2
Habilidades: Prontidão 3, Atletismo 3, Briga 3
Força de Vontade: 4, Níveis de Saúde: OK, -1, -2, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por dois dados letais (ver Venenos, pág. 350)
Pontos de Sangue: 1

Aranha

Atributos: Força 0, Destreza 3, Vigor 1, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 3
Habilidades: Nenhuma
Força de vontade: 3, Níveis de saúde: Morto
Ataque: nenhum dano, mas a mordida pode ser venenosa (ver pág. 301)
Pontos de Sangue: Nenhum
Nota: Os personagens devem fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) para notar aranhas neles.

Lobo

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Atletismo 1, Briga 3, Furtividade 2
Força de Vontade: 3
Níveis de Saúde: OK, -1, -1, -3, -5, Incapacitado
Ataque: Mordida por quatro dados letais, garra para quatro dados letais
Pontos de Sangue: 2

Enxames

As características animais descritas refletem criaturas individuais. No entanto, os animais às vezes atacam como grandes grupos, matilhas ou enxames. Essas regras simplificam esse tipo de ataque em vez de afogar a mesa em dados e minúcias.

Consulte a tabela abaixo, que apresenta uma série de animais de amostra para começar, geralmente com base no tamanho. Para cada turno em que um personagem está dentro do enxame, role a parada de dados de dano listada, dificuldade 6. Os personagens podem tentar se esquivar com dificuldade 8 e podem absorver normalmente. A maioria dos enxames causa dano letal, exceto no caso de insetos particularmente pequenos e não ameaçadores. Enxames de animais fazem esse tipo de ataque uma vez por turno na classificação de iniciativa listada no gráfico.

Os personagens em um enxame se movem com metade de seu movimento normal, a menos que tenham se esquivado com sucesso no turno. Se os animais causarem três ou mais níveis de dano de saúde (antes de absorver), o personagem é derrubado e rendido. Nesses casos, ele só pode se mover de um a dois metros ou jardas por turno, e a dificuldade de dano do enxame torna-se 4 em vez de 6. O personagem é efetivamente Nocauteado.

A vitalidade listada é a quantidade de dano necessária para dispersar um enxame. Armas normais causam apenas um nível de vitalidade de dano por turno, independentemente dos sucessos obtidos. Um enxame não abosrve. Danos em grandes áreas, como incêndios, causam danos normais. Enquanto a vitalidade marcada dispersa o enxame, são necessários os dois níveis adicionais de dano para erradicar completamente os animais.

Animal	Dano	Vitalidade	Iniciativa
Insetos Pequenos	1	5	2
Insetos Grandes	2	7	3
Insetos Voadores	2	5	4
Pássaros, Morcegos	4	9	5
Ratos	3	7	3
Felinos Grandes	4	9	3
Felinos Selvagens	4	6	6
Matilhas (Cães, Lobos, etc)	6	15	4

Vampiros

De todas as criaturas, vampiros são privilegiados pelo simples fator da vantagem da imortalidade. Embora hajam desvantagens como a luz do sol e a da Besta, vampiros possuem tempo considerávelmente ilimitado se não forem prejudicados ou atrabalhados. Isto lhes dá espaço para praticarem o que desejarem e quando desejarem, aumentando a performance de suas habilidades cada vez mais. Abaixo estão disponibilizadas possíveis pontuações de vampiros de acordo com suas idades, descritas no primeiro capítulo.

Ancillae

Geração: 9ª a 7ª
Atributos: 8/6/4
Habilidades: 15/12/8
Antecedentes: 10
Disciplinas: 6
Pontus Bônus: 20

Ancião

Geração: 6ª a 5ª
Atributos: 10/7/5
Habilidades: 17/13/10
Antecedentes: 15
Disciplinas: 10 (6 de Clã)
Pontos Bônus: 25

Matusalém

Geração: 6ª a 4ª
Atributos: 12/9/6
Habilidades: 20/15/12
Antecedentes: 20
Disciplinas: 15 (8 de Clã)
Pontos Bônus: 35

Antes de tudo, não se esqueça de levar em conta que esta pontuação está adequada para vampiros que realmente estiveram ativos durante o tempo que viveram. Se um Ancião de quinhentos anos estivesse

em torpor por pelo menos três séculos, então ele teve o tempo de vida de apenas um Ancilla e portanto, não teria a mesma pontuação de um Ancião de mesma idade. Pense sobre o quão proveitosos foram os anos do vampiro e se ele realmente usufruiu o máximo deles para a criação da ficha.

O narrador também pode sentir-se livre para mudar quaisquer classificações de pontuação para adequar a ficha de tais antagonistas à sua mesa. Regras alternativas como no antecedente Idade podem ser utilizadas, embora se o fizerem, as pontuações descritas acima deverão ser descartadas e apenas utilizar o antecedente como base de pontos de um personagem. Normalmente vampiros anciões começam na 10ª geração ao invés da 12ª, seja por diablerie ou idade.

Antecedente Idade

O Antecedente reflete o tempo em que o vampiro ficou ativo, e não o seu tempo total de existência. Os anos em que esteve em torpor não contam, pois durante esse período ele não aumentou seu poder ou conhecimento.

•	51 - 200 anos: +30 Pontos de Bônus, -1 Humanidade
• •	201 - 350 anos: +55 Pontos de Bônus, -2 Humanidade
• • •	351 - 500 anos: +75 Pontos de Bônus, -3 Humanidade
• • • •	501 - 750 anos ativos: +90 Pontos de Bônus, -4 Humanidade
• • • • •	751 -1000 anos ativos: +100 Pontos de Bônus, -5 Humanidade

O passar dos séculos concede muitos Pontos de Bônus por nível (cumulativos), mas também cobra seu preço em Humanidade/Filosofia, -1 ponto para cada ponto no Antecedente. Essa Humanidade/Filosofia perdida só pode ser. Se você deseja um jogo mais equilibrado, utilize o Antecedente Idade sem a pontuação sugestionada acima. Você deve escolher um ou outro. Acrescente o Antecedente idade apenas como pontos bônus, retirando os devidos pontos de Humanidade

Carniçal

Mais do que dinheiro e medo, a vitae garante devoção e obediência. Vários servos estão ligados a seus mestres por meio do uso de Disciplinas como Dominação e Presença, mas a maioria está ligada por um Vinculum de Sangue a seus mestres (veja Capítulo 7). Quando os mortais consomem o sangue de um vampiro regularmente, eles se tornam carniçais.

Um elemento crucial da sociedade Cainita desde o início dos tempos, os carniçais dependem da vitae de um vampiro, que garante sua fidelidade e os transforma em algo cada vez mais próximo de seu mestre. Diferente do Vinculum de Sangue utilizado em cainitas, o laço criado com carniçais tem efeitos diferentes. A proximidade do carniçal não se dá pelo fato de ele amar o vampiro que lhe dá sangue, mas pelo vício de tomar vitae. Quanto mais mortais ingerem a vitae cainita, pior ela fica no organismo, criando dependências quase como álcool ou ervas que os mortais utilizam nesta época. Eles sempre voltarão para seus senhores procurando por mais, pois sabem que necessitam disto.

Em alguns casos, ser um carniçal é apenas uma fase intermediária antes do Abraço, mas na maioria das vezes isso se provou uma promessa vazia. Alguns Cainitas levam famílias inteiras ou pequenas comunidades como seus carniçais, enquanto alguns clãs, como os Tzimisce, criam seus servos leais por meio de linhagens selecionadas. Quando se tratar de mortais, utilize as mesmas regras do Vinculum de Sangue, mudando apenas a característica principal: Ao invés de ser amor, é um vício.

Regras

Enquanto um carniçal tiver vitae em seu corpo, ele não envelhece. Se o carniçal não conseguir se alimentar mensalmente, ele perderá lentamente a vitae e os poderes que vêm com ela, incluindo recuperar o tempo perdido. Um carniçal sem vitae volta rapidamente à sua idade real, e aqueles que sobreviveram a uma vida mortal rapidamente se transformam em pó. Independentemente da geração do vampiro, os carniçais podem reter no máximo 10 pontos de sangue e gastar um por turno. O limite do reservatório de sangue aumenta em um a cada século, enquanto a taxa de consumo permanece a mesma.

Usando seus pontos de sangue, um carniçal pode curar e aumentar os Atributos Físicos como um vampiro (veja Capítulo 6 e 7). Além disso, eles podem regenerar um membro perdido gastando uma quantidade variável de sangue (um ponto para características pequenas como dedos ou orelhas, dois para características médias como olhos ou pés e três para características grandes como braços ou pernas), um ponto de Força de Vontade e rolar Vigor (com dificuldade ou 8). Uma falha crítica no teste significa

perder o membro permanentemente. Eles curam os danos como um mortal, mas podem gastar seu sangue para curar os danos como um cainita. Um carniçal pode absorver o dano letal, mas ainda absorve o dano contundente como outros mortais.

O poder no sangue do soberano é parcialmente transferido para o carniçal: depois de um gole, eles ganham um ponto de Potência. Carniçais também podem aprender outras Disciplinas. Rapidez, Fortitude e Potência estão sempre disponíveis, enquanto outros poderes dependem do que o soberano sabe. Aprender o primeiro nível de uma nova Disciplina custa 20 pontos de experiência, enquanto os níveis adicionais custam 25x o nível atual (reduzido para 15x para as Disciplinas do clã do soberano). Os níveis acima do primeiro estão disponíveis apenas para carniçais cuja geração do senhor seja inferior à oitava. Consulte o gráfico abaixo para obter uma explicação.

Geração	Disciplina Máx.
8+	1
7ª	2
6ª	3
5ª	4
4ª	5
3ª	???

Quando um carniçal carrega pelo menos cinco pontos de sangue de seu soberano, ele exibe a fraqueza do clã de seu dominador. Além disso, ele pode entrar em frenesi, mas a dificuldade nos testes para resistir ao frenesi diminui em dois.

Depois de um mês sem se alimentar, o carniçal anseia por mais vitae (não necessariamente de seu senhor). Cada vez que eles têm uma chance de se alimentar, eles podem resistir sendo bem-sucedidos em um teste de Autocontrole com dificuldade 7. Conforme o desejo piora, o carniçal manifesta um desejo por sangue humano. Para resistir a esse desejo, o carniçal deve ser bem-sucedido em um teste de Força de Vontade com dificuldade 6 ou evitar rolar gastando um ponto de Força de Vontade. Uma falha crítica significa que o carniçal deve consumir carne ou sangue humano imediatamente.

Um carniçal não é necessariamente humano, qualquer animal pode consumir vitae e obter as qualidades descritas acima. A principal diferença está na reserva máxima de sangue, pois isso varia com o tamanho do animal (por exemplo, animais de tamanho humano

podem conter 10 pontos de sangue, um cachorro grande 6, uma preguiça 4, um cavalo 14 e assim por diante). Além disso, os carniçais animais só podem aprender Rapidez, Fortitude e Potência.

Regra Alternativa para Longevidade: Normalmente, quando Carniçais de alimentam da vitae vampírica, eles ganham longevidade. Porém, a medida que vão se alimentando, se tornam dependentes dela, pois se eles pararem, podem envelhecer e morrer todos após todos os séculos de vida. Naturalmente Carniçais podem ser eternos como vampiros, desde que bebam a vitae. Como regra alternativa para a longevidade, trate que Carniçais duram apenas 250 anos mais 50 para cada ponto de Vigor.

Demônios

Na antiga Grécia, demônios não eram o que nós conhecemos a partir da cultura cristã. Na realidade, demônios eram como entidades que se assemelhavam aos Djinn's árabes, capazes de realizar suas vontades, mas ao mesmo tempo com temperamentos que poderiam ser egoístas. Eles representavam personificações de emoções, elementos e características que poderiam ou não ser humanas e eram materializados como espíritos aqui. Claro, isto era apenas uma tentativa de justificar o sobrenatural. Demônios são criaturas malignas e ninguém é capaz de saber sua verdadeira origem senão eles mesmos.

Há quem diga que são anjos caídos, há quem diga que são criações do Inferno de Hades, ou criações do Inferno Cristão. Há também quem diga que são as personificações de emoções ruins que nós mesmos criamos, como uma besta interna e que nos domina em momento de nossas próprias fraquezas. Porém demônios se materializam e podem causar muitos problemas para qualquer um que entre em seus caminhos.

Quando apresentar demônios em sua campanha, lembre-se de utilizar algumas características que fazem parte deles. Normalmente eles são poderosos e colocá-los pode gerar um desafio de um arco inteiro para seus jogadores. Outro fator que é importante lembrar é o de que Fé Verdadeira garante o dobro de sucessos contra demônios e é uma excelente arma para dissipá-los. Leve em consideração que demônios não podem passar do quinto ponto enquanto estiverem na foram humana. Mais a frente verá que demônios possuem duas formas: A mortal e a verdadeira.

- Demônios são poderosos por natureza. Embora as pessoas não saibam de onde vêm, isto incluí os vampiros, eles são criaturas advindas do Inferno. Portanto eles criam resistências sobrenaturais lá. Considere que qualquer demônio deve ter uma escala de 1-5 em Fortitude, naturalmente.

- A cura demoníaca também é explêndida, superando a cura de lobisomens e magos mais habilidosos. Quando feridos, eles podem curar de 1 a 3 pontos de vitalidade por turno sem muitos esforços. Considere a força e potencial do demônio para julgar quando ele é capaz de curar por turno.

- Até mesmo os mais fracos possuem os primeiros níveis de Dominação e Presença. Quando estiver lidando com demônios, considere a pontuação de 1 a 3 em ambas as disciplinas. Demônios poderosos podem chegar de 5 a 7.

- Daimonion pode ser uma exclusividade Baali entre os vampiros, mas com certeza não é entre demônios. Para eles, esta é o poder mais presente. Qualquer demônio terá no mínimo dois pontos de Daimonion. Por ser uma característica comum entre eles, normalmente Demônios, por mais fracos que sejam possuem Daimonion de 3 a 5 em média. Os mais poderosos podem passar disto.

- O verdadeiro desafio de se vencer uma criatura desta está em relação às suas resistências. Poderes de controle mental e influência emocional podem funcionar em demônios, embora com maior dificuldade. Disciplinas como Demência, Dominação, Presença e Quimerismo possuem dificuldade aumentada em dois quando estiverem sendo utilizadas contra demônios. Isto porque eles são criaturas que vieram de um lugar de sofrimento eterno conseguem resistir aos mais brutais comandos de dominação. A única certeza em relação aos demônios é que estes possuem imunidade ao fogo, não importa se de origem mágica ou natural. Outro fator é que poderes e efeitos criados com base no Daimonion não causam efeitos contra demônios.

- Demônios também possuem investimentos infernais, mas de acordo com seu nível de Daimonion, que lhes permite ter mais recursos infernais para convocarem. Não se esqueça de que o fogo também não os fere e eles são imunes à fogo. Defina os investimentos infernais de 1 a 3 pontos para os demônios.

Definitivamente estes seres não são criaturas para

se subestimar ou "brincar". Eles não podem ser fácilmente manipulados e vampiros que decidem por vontade própria mal sabem o que lhes espera ao lidar com demônios. Para que demônios possam viver no plano terreno é necessário que sejam invocados por humanos ou outra criatura e hospedem um corpo de um mortal. Nem todos podem fazer isto e aqueles que são poderosos o suficiente para não conseguirem habitar um corpo tornam-se lugares, estruturas ou edificações grandes o suficiente para comportarem seus poderes.

Embora os demônios possam habitar corpos humanos como uma forma de camuflagem, eles ainda podem retomar sua forma verdadeira. O grande trunfo é quando eles adquirem sua forma verdadeira porque esta lhe traz inumeras vantagens, mas carregam consequências catastróficas. Quando demônios estão na forma verdadeira, eles sentem o ímpeto de retornar ao inferno, mas ao mesmo tempo as disciplinas que poderiam influenciá-los mentalmente ou emocionalmente deixam de fazer efeito. Seus atributos físicos aumentam drásticamente e eles podem utilizar o potencial máximo de seu poder, pois enquanto estão na forma humana não podem passar de cinco pontos em suas características. Demônios em sua forma verdadeira podem requisitar presenças quase divinas e grandes focos de Fé Verdadeiros para baní-los ou destruí-los, o que é especialmente complicado. Meros mortais são quase incapazes de fazer qualquer efeito neles e até mesmo os vampiros mais poderosos devem temê-los.

Mesmo os mais poderosos possuem fraquezas. Demônios em geral, não importando casta ou tempo de existência possuem as mesmas fraquezas. As fraquezas são as únicas coisas que impedem demônios de reinarem entre nós.

- Fé Verdadeira sempre produz os mesmos efeitos em demônios. Todos os sucessos de Fé Verdadeira equivalem ao dobro e em demônios especialmente poderosos, ao triplo.

- Sua estadia é complicada, pois Deus ou outra Divindade não permite que os demônios governem livremente na Terra. Para que possam vir ao plano eles precisam ser invocados, presos ou trazidos ao mundo mortal através da maldade ou estupidez humana. Uma vez que estejam aqui, a maioria dos demônios decide permanecer um pouco utilizando de meios profanos como assumirem corpos humanos e mesclarem-se entre a sociedade mortal. Alguns talismãs mágicos podem erguer barreiras semelhantes a critério do narrador.

- A forma verdadeira pode ser uma grande bonificação a eles, pois aumenta suas capacidades de sobrevivência, porém quando demônios o fazem, eles perdem seu hospedeiro. Lembre-se que para estarem aqui, eles precisam ocupar corpos humanos. Quando demônios transformam-se em suas verdadeiras faces, eles correm o risco de voltarem para o inferno. Cada turno que permanecerem na forma verdadeira deve ser feito um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). É necessário apenas um sucesso para que eles se mantenham aqui na Terra. Se falharem, eles terão como tempo restante a quantidade de pontos de Força de Vontade em turnos até serem sugados para o inferno em sofrimento eterno. Falhas críticas levam o demônio instantâneamente ao inferno.

- Desejos ou emoções repreendidas são partes dos demônios. Cada demônio em específico possui uma emoção, desejo ou ganância própria e isto é o grande fator que os prejudica e os faz continuarem a realizar suas maldades. Estas fraquezas estão para os demônios assim como a fome está para os cainitas. Demônios precisam satisfazer estes vícios e se não o fizerem, tornam-se cada vez mais descontrolados. Vez por semana, eles precisam realizar tais atos, pelo menos uma vez. Para cada semana que ficarem sem satisfazer seus vícios, eles sofrerão os mesmo efeitos de frenesi causados pela fome em vampiros. Leve em consideração as tabelas criadas no capítulo de regras.

Exemplos de Demônios

Demônios podem ser ótimos enganadores quando querem. Afeto e generosidade farão parte do seu cotidiano para que possam enganar mortais ou fazer de outros seres seus peões. Quando demônios estão na Terra, eles são inteligentes e ardilosos. Eles calculam suas ações com cuidado, eles planejam exatamente aonde desejam estar e provavelmente atingem estes patamares se outros seres não intervirem.

Mesmo assim, algo normalmente entrega uma sensação de que há algo errado, mesmo que eles estejam habitando corpos humanos. Silêncio, ventos gélidos, frio na espinha e uma sensação de medo pode vir a ser comuns, embora hajam maneiras de eles mascararem isto. Considere que estas características podem acontecer e até mesmo alterações em sua voz e no odor ou aroma que eles exalam entregariam sua verdadeira face. Quando vampiros bebem sangue de demônios, os efeitos podem ser muito variados, ao

critério do narrador.

Guerreiro Infernal

A infantaria do Inferno, estes servidores brutais lutam sempre que possível. Embora não sejam estúpidos, também não são sutis. Quando são invocados, os demônios guerreiros preferem se disfarçar de animais poderosos-leões, ursos, couros-ou lutadores humanoscarismáácos, como bárbaros ou cavaleiros. Dizem que muitos deixam pegadas sangrentas por onde passam. Em suas formas verdadeiras, eles se parecem com coisas de muitas mãos com membros triturantes, olhos penetrantes e bocas denteadas.

Atributos: Força 3 (7), Destreza 3 (6), Vigor 3 (7), Carisma 2, Manipulação 2, Aparência (0, irrelevante ou variável), Percepção 3 (5), Inteligência 3 e Raciocínio 4.
Habilidades: Prontidão 3, Acuidade 4, Esportes 3, Briga 4, Intimidação 4, Liderança 3, Lábia 3, Arquearia 2, Armas Brancas 4, Furtividades 2, Sobrevivência 3, Investigação 2, Ocultismo 4, Religião 2.
Disciplinas: Potência 5, Fortitude 4, Daimonion 3, Rapidez 3, Dominação 3, Presença 2, Metamorfose 2 e Auspícios 2.
Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, - 1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado
Pontos de Sangue: 15
Força de Vontade: 7

Sedutor Infernal

Os sedurores são encantadores, diplomáticos e sinceros. Para eles, o investimento de alguns meses comportando-se como o melhor amigo de alguém mais do que compensa a eventual recompensa. Muitos realmente apreciam a companhia humana, e parecem lamentar ao entregar seus "parceiros" à eventual condenação. O espírito humano fascina a maioria dos sedutores, a esperança que as pessoas têm na Terra é muito melhor do que o desespero do Inferno. Talvez eles detestem esta esperança por alguma razão. O que eles mesmos não podem ter, destroem nos outros.

Atributos: Força 2 (6), Destreza 2 (6), Vigor 3 (6), Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 4 e Raciocínio 2.
Habilidades: Prontidão 2, Acuidade 3, Esportes 2, Briga 2, Intimidação 5, Liderança 4, Expressão 3, Manha 3, Lábia 4, Arquearia 2, Armas Brancas 1, Furtividades 2, Sobrevivência 2, Acadêmicos 3, Investigação 3, Ocultismo 5, Religião 3.
Disciplinas: Daimonion 5, Presença 5, Dominação 4, Auspícios 3, Potência 2, Fortitude 2, Rapidez 1
Níveis de Vitalidade: OK, OK, OK, OK, -1, -1, - 2, -2, -5, Incapacitado
Pontos de Sangue: 15
Força de Vontade: 8

Pontuações

Abaixo estão listadas posssíveis pontuações para utilizar nas criações de demônios para sua mesa. Utilize delas para criar uma base e tentar aproximar-se o máximo possível do que é justo para sua mesa. Defina os vícios de cada demônio de acordo com sua personalidade. O narrador deve sentir-se livre para fazer as alterações desejadas para cada uma das pontuações e adequá-las à mesa.

PONTUAÇÃO PARA DEMÔNIO COMUM
Atributos: 7/5/4
Habilidades: 16/11/7
Disciplinas: Fortitude 1, Potência 2, Dominação 2, Presença 2, Daimonion 2 (ou nove pontos para distribuir em Disciplinas)
Especial: Cura sobrenatural de um ponto por turno.
Pontos de Sangue: 10
Vitalidade: 9
Vícios: 1

PONTUAÇÃO PARA DEMÔNIO PODEROSO
Atributos: 8/6/5
Habilidades: 19/14/10
Disciplinas: Potência 2, Fortitude 3, Presença 3, Dominação 3, Daimonion 4 (ou quinze pontos para distribuir entre Disciplinas)
Pontos de Sangue: 15
Especial: Cura sobrenatural de dois pontos por turno.
Vitalidade: 11
Vícios: 2

PONTUAÇÃO PARA DEMÔNIO MUITO PODEROSO
Atributos: 9/7/6
Habilidades: 21/17/13
Disciplinas: Potência 3, Presença 4, Dominação 4, Fortitude 4, Daimonion 5 (ou vinte pontos para distribuir em Disciplinas)
Pontos de Sangue: 20
Especial: Cura sobrenatural de três pontos por turno.
Vitalidade: 14
Vícios: 3

Fantasmas e Aparições

Os mortos inquietos, espíritos persistentes de mortais falecidos têm estado entre nós desde que

os cainitas existem, ou talvez antes. Muitos denominam a si próprios de Aparições e eles estão ligados ao mundo dos vivos por causa de alguma Paixão, algum negócio inacabado no reino dos vivos. Nem todo mortal falecido manifesta-se como um dos Inquietos, mas todos os que o fazem retêm elos com pessoas, lugares ou objetos de suas vidas. Essas âncoras físicas são capazes de governar a existência movida pela emoção das aparições, que retiram seu sustento das emoções fortes, de modo parecido como o dos cainitas com o sangue.

Aparições, embora normalmente sejam incorpóreas, podem aparecer entre os vivos sob variados disfarces, por meio de uma gama de poderes similares às Disciplinas vampíricas. Os pratos lançados por mãos invisíveis, os sussurros vindos do nada, as imagens inquietantes que fulguram nos limites da percepção, tudo isso faz parte da bagagem de truques das aparições, e os Cainitas não são imunes a essa magia. Vampiros assombrados são duplamente amaldiçoados e esses desafortunados costumam ser desprezados pela sociedade dos Membros. Porém, as aparições não podem uivar e chocalhar pelos caminhos dos Reinos da Carne (o mundo cálido, onde as pessoas ainda têm carne e ossos) impunemente.

Existe a Mortalha que as impede, uma barreira espiritual que separa os vivos dos mortos. A maioria dos cainitas, com exceção do clã Capadócio, conseguem eludir qualquer envolvimento com as aparições. Os vampiros que fazem o contrário às vezes arrependem-se de suas ações. Uma pessoa morta com um rancor contra um vampiro pode tornar-se um aborrecimento ou uma ameaça. Somente aqueles com conhecimento em Necromancia tem alguma recurso contra os mortos inquietos.

Nem todos os cainitas sabem sobre o que Aparições são capazes ou não de fazer, mas todas elas possuem fraquezas e habilidades únicas que apenas Capadócios poderiam conhecer. A existência de uma Aparição não é fácil justamente pelas suas próprias condições. É sofrida e completamente triste. Algumas destas fraquezas e características podem ser citadas.

- As Aparições "alimentam-se" de emoções, isso recarrega a sua reserva de paixão, que é usada para energizar suas habilidades mágicas (muito parecido com pontos de sangue). Vampiros em estado de frenesi podem, muito bem, estar fortalecendo um oponente fantasmagórico.

- As Aparições manifestam-se com mais eficiência em lugares "mal-assombrados" e lugares onde um grande sofrimento ou um trauma tenham deixado um resíduo psíquico (campos de batalha, câmaras de tortura, a ponte de onde saltou um suicida, etc). Nesses locas, a Mortalha entre os mundos dos vivos e dos mortos é mais frágil.

- A natureza física dos cainitas e a incorpórea das Aparições impossibilita as lutas convencionais entre eles. Os vampiros podem influenciar um dos Inquietos pela manipulação de seus grilhões (objetos ou pessoas importantes ao fantasma em vida), ou podem afetar uma aparição diretamente com Magia de Sangue, Necromancia ou outras Disciplinas. Por seu turno, as aparições podem possuir mortais para atacar um Cainita ou lançar objetos inanimados invisivelmente.

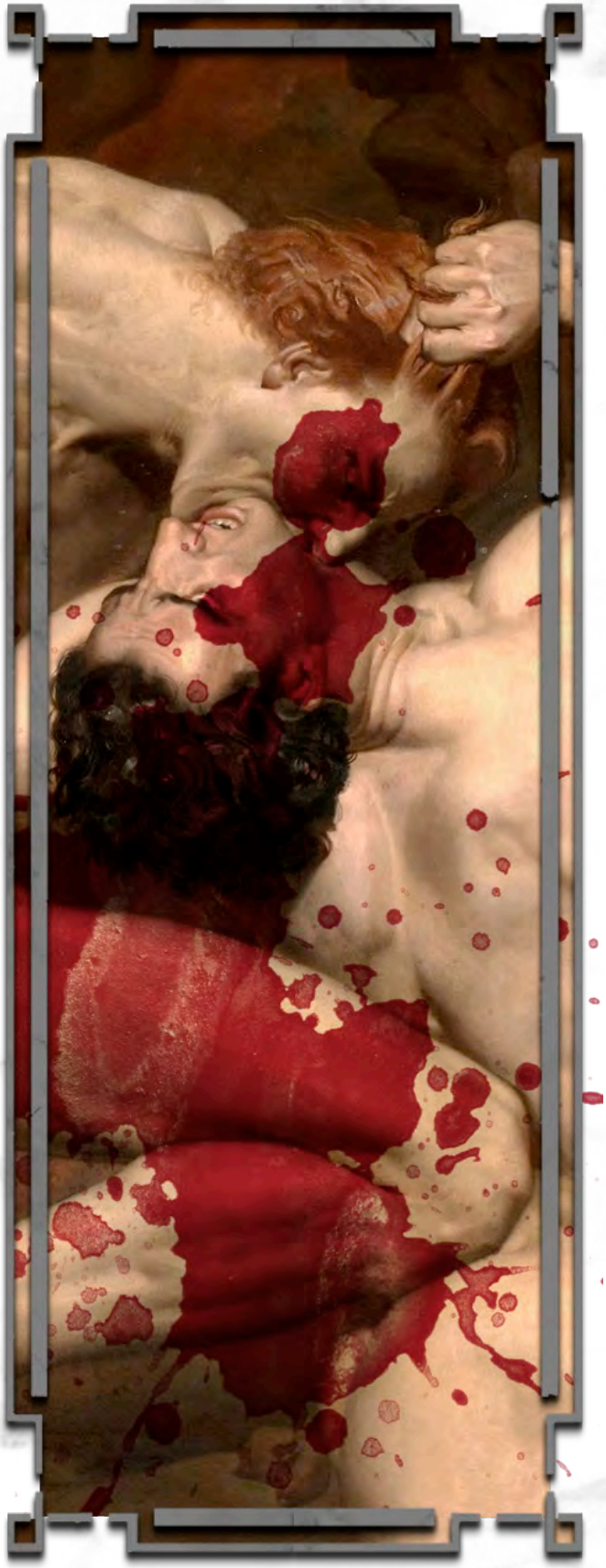
- As Aparições normalmente são invisíveis, a menos que elas queiram ser vistas. Contudo, os vampiros são capazes de observá-las com o uso de Auspícios.

- Alguns Capadócios encontraram-se com fantasmas verdadeiramente malignos e cheios de ódio, que puseram-se a tornar a vida de seus pretensos mestres completamente miserável. Esses espíritos sombrios parecem "viver" com o único objetivo de infligir dor e parecem realmente abastecerse disso. Outros espíritos parecem temê-los e referem-se a eles como Espectros ou Sombras.

- As Aparições são capazes de afetar as terras dos vivos, embora isso lhes custe um grande esforço. Nos Reinos Sombrios, entretanto, elas conseguem infligir dano com facilidade aos incautos que invadem seu território. (Os valores à direita da barra "/" refletem o nível da aparição nos Reinos Sombrios).

Tribuisti Lemurian

Na cultura romana, os espíritos existem e estão presentes entre nós. Eles são chamados de dii Manes. Normalmente associados com ancestrais, estes também podem ser recém falecidos que perambulam entre os mundos a fim de visitar a terra dos vivos. Porém, como sempre existem os espíritos furiosos que trazem tristeza e desgraça para a vida dos romanos. Estes são chamados de Lemuriosos ou Larvae. São conhecidos desta maneira pelas lamúrias que fazem, atormentando seus alvos. Estes espíritos são malignos e precisam de paz, pois trazem o sofrimento do inferno para os vivos. Assim, surgiu o Festival da Lemúria ou Tribuisti Lemurian.



Este festival tem como único objetivo, pacificar e acalmar os mortos durante um período do ano. O Festival da Lemúria acontece nos dias nove, onze e treze de Maio. Os ritos eram realizados no meio da noite, quando a lua estava posicionada exatamente ao meio dos céus. Acredita-se que este era o maior momento de vínculo entre o mundo dos vivos e dos mortos.

Normalmente os líderes familiares caminhavam descalços, dando voltas à casa, ao mesmo tempo que estalava os dedos para afastar os espíritos malignos. Depois lavavam as mãos em água de uma nascente e distribuíam favas ou feijões como oferendas aos espíritos. Por fim, em proteção à sua família o Pater Familias (pai da família) exclamava nove vezes em voz alta que fazia aquele rito para redimir sua família, sem poder olhar para trás. Quando terminasse, lavava suas mãos e as batia em bronze, pedindo aos espíritos dos seus antepassados para que abandonassem a sua casa até o próximo ano e só então é que poderia olhar para trás.

Os romano acreditavam que este tipo de rito afastava as entidades malignas. Por trabalharem com numerologias, os romanos faziam este ritual por três noites, com um intervalo entre elas. Eles acreditavam que a simbologia do três representava começo, meio e fim. Por isto, o ritual era dividido em três noites. Além deste, existiam ritos funerários de incineração e sepultamento. Haviam outros festivos de culto aos mortos. Represente estes rituais da maneira com que melhor desejar dentro de seu cenário. Pode ser que façam efeito ou não. Mas considere datas festivas para trazer profundidade e história a sua crônica.

Recém Falecido

Essa aparição recém-criada é geralmente bem petulante e ainda mantém elos signicativos com o mundo mortal. Contudo, ela é inexperiente quanto aos caminhos do Mundo Inferior e do sobrenatural, o que com frequência a conduz a surpresas desagradáveis.

Atributos: Força 0/2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 1, Briga 1, Empatia 4, Expressão 2, Intimidação 2, Liderança 1, Lábia 1, Armas Brancas 1, Etiqueta 2, Furtividade 2, Acadêmicos 1, Sabedoria Popular 2, Investigação 1, Ocultismo 1, Filosofia 1 e Religião 1
Disciplinas Equivalentes: Demência 2, Auspícios l, Quimerismo l, Tenebrosidade 1, Dominação l, Vicissitude l
Humanidade: 6

Força de Vontade: 5
Reserva de Paixão: 5

Lemuriosos

A morte e o tempo não melhoraram essa aparição em nada. Talvez ele tenha morrido tão cheio de raiva e ódio em seu coração que o seu lado negro o consumiu totalmente na morte, ou talvez a sua amargura o tenha conduzido lentamente para a escuridão. Qualquer que seja a razão, ele agora tem o medo e a dor por companheiros. Os Lemuriosos parecem se comunicar por meio de uma consciência compartilhada e, se um deles precisa de ajuda, pelo menos outros três responderão aos seus apelos. Comunicar-se com estes certamente trará outros espíritos consigo. Nenhum romano deseja ter contato com estes e acreditam ser um sinal de má sorte quando algum Lemurioso decide comunicar-se contigo.

Atributos: Força 1/3, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência l, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Acuidade 2, Briga 2, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 3, Liderança 2, Lábia 3, Armas Brancas 2, Etiqueta 2, Furtividade 3, Acadêmicos 2, Sabedoria Popular 3, Investigação 2, Ocultismo 3, Filosofia 2 e Religião 2
Disciplinas Equivalentes: Quimerismo 4, Demência 4, Vicissitude 4, Tenebrosidade 3, Auspícios 2, Ofuscação 2, Presença 2, Metamorfose 2
Humanidade: 3
Força de Vontade: 7
Reserva de Paixão: 9

Larvae

Ela pode ter morrido há décadas ou séculos. Esses possuidores de tamanho poder não são vistos com frequência nos Reinos Sombrios, uma vez que o tempo desgastou alguns de seus elos com o mundo mortal. Aqueles que chegam a surgir são considerados como algumas das aparições mais fortes e mais temíveis. Nem mesmo os feiticeiros mais temíveis desejam encontrar com estas criaturas sombrias.

Atributos: Força 0/4, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência l, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 4, Briga 3, Expressão 1, Intimidação 4, Liderança 3, Lábia 3, Armas Brancas 2, Etiqueta 2, Furtividade 3, Acadêmicos 2, Sabedoria Popular 4, Investigação 2, Ocultismo 4, Filosofia 2 e Religião 3
Disciplinas Equivalentes: Tenebrosidade 5, Demência 4, Vicissitude 3, Dominação 3, Auspícios 2, Presença 2, Quimerismo l
Humanidade: 1
Força de Vontade: 9
Reserva de Paixão: 10

Licântropos

Os estudiosos afirmam que as cidades pertencem aos vampiros, e a raça de Caim enquanto os interstícios entre as cidades e os trechos de desertos desocupados que cercam as comunidades pertencem às criaturas que se autodenominam Lupinos. A verdade da situação é um pouco mais complexa, no entanto. Estes são os licântropos, os lobisomens, e nos territórios fora das cidades, sua vontade e ira é a lei.

Os vampiros retratam com medo das capacidades dos Lupinos para a violência. Os metamorfos se consideram uma raça guerreira e sua raiva fica perto do ápice. De fato, os vampiros e Lupinos têm estado em guerra desde sempre, e para cada metamorfo, é uma guerra santa. Mesmo que certamente vampiro compartilham com os lobisomens algumas similaridades como afinidade com animais, uma besta que orienta seus movimentos, a capacidade de assumir outras formas, mesmo que isso não os ajude. Para Lobisomens, os vampiros são criaturas desgraçadas e amaldiçoadas que não devem ter a chance de coexistir porque roubam a vida dos seres vivos. Quando os vampiros e lobisomens se encontram, o derramamento de sangue é quase certo de acontecer. Mesmo o mais sábio dos anciões teme a crueldade do homem-lobo, tanto por sua quase indestrutibilidade como a sua capacidade de infligir carnificina. Cainitas experientes dizem que a maior ameaça representada por um lobisomem não é apenas o seu potencial para invocar a violência, mas para suportá-la também. Um lobisomem é um desafio para um círculo inteiro de vampiros jovens, alguns Lupinos furiosos podem muito bem serem capazes de superar um combate contra um círculo de vampiros anciões. Vencer um lobisomem é um orgulho sobre o qual poucos cainitas podem se gabar.

Fofocas entre vampiros bem-viajados implica que os homens-lobo não são as únicas criaturas que podem assumir as peles de animais selvagens. Aqueles que podem assumir a forma de corvos, tubarões, gatos grandes, ou mesmo aranhas circulam entre o reino da noite. Se existe alguma verdade nesses contos ainda não foi confirmada, mas inegavelmente, noite ou outra poderá ser provada, é apenas uma questão de tempo.

Mesmo assim, existem lobisomens que podem ser tão astuciosos e manipuladores contra vampiros. Os Lupinos na realidade querem que vampiros pensem que eles vivem apenas entre os selvagens enquanto eles se mantém ofuscados e disfarçados dentro do senado romano. Cedo ou tarde o encontro acontece e é inevitável.

• Os Lupinos podem assumir a forma de lobos e de humanos, assim como formas intermediárias que associam características de ambas. A mais aterradora de todas é sua forma de combate de "Licântropo", uma criatura aterrorizante de 3 metros de altura, com cabeça de lobo, que inspira um terror sobrenatural nos humanos. Quando nesta forma, seus Atributos Físicos são duplicados, mas eles não podem usar os Atributos Sociais em relação a outras criaturas que não os próprios lobisomens e as feras selvagens (exceto para intimidar ou aterrorizar, evidentemente).

• Lobisomens criam um efeito conhecido como o Delírio que é semelhante a uma "Máscara forçada." Quando criaturas não sobrenaturais observam um Lupino em forma de batalha ou usando um poder místico, são muito propensos a fugir, e depois tendem a racionalizar o evento em suas mentes, não importa o quão longe eles tem que chegar para justificá-lo. Isto pode ocasionalmente ajudar um vampiro a proteger suas próprios violações das Tradições, embora um cainita em estreita proximidade com um lobisomem, provavelmente, tenha outras preocupações mais imediatas.

• Os Lobisomens podem atacar várias vezes a cada turno, e costumam realizar duas a seis ações num único turno (como o uso da Rapidez). Eles também entram em frenesi tão depressa quanto qualquer Brujah e, quando estão nesse estado assassino, não perdem nenhum ponto de vitalidade devido a ferimentos.

• Os Lupinos curam-se com incrível rapidez, regenerando um nível de vitalidade a cada turno. Somente o fogo, a prata, ou as garras e dentes de outras criaturas sobrenaturais (como as presas de um vampiro) são capazes de provocar ferimentos duradouros num lobisomem, sendo que eles são capazes de curar mesmo esses ferimentos da mesma maneira que os humanos. Mas, o pior é que os lobisomens conseguem absorver esse dano com facilidade. Considere que todos os tipos de dano, contundente, letal e agravado. Podem ser absorvidos com o Vigor normal do lobisomem. Entretanto, como eles são seres vivos, o dano por contusão aplicado a eles não é dividido ao meio como no caso dos mortos-vivos.

• Os lobisomens alimentam seus poderes naturais com a Gnose, uma medida da sua energia espiritual inata. Esta Gnose é uma "bateria" de várias qualidades, como os pontos de sangue. Os lobisomens readquirem Gnose por meio de profunda meditação, ou barganhando com os espíritos.

• Aparentemente, os Lupinos são capazes de cruzar invisivelmente o "mundo dos espíritos", e às vezes surgem do nada, para atacar seus adversários.

• O acônito não é de nenhuma valia contra os Lupinos, porém a prata é, realmente, o seu calcanhar de Aquiles. Os lobisomens não são capazes de absorver o dano causado por armas de prata e não conseguem regenerar tais ferimentos com a rapidez habitual.

• Os Lupinos podem recorrer a estranhos poderes místicos, não muito diferentes das Disciplinas dos Cainitas e, se tiverem tempo, podem elaborar alguns rituais semelhantes à Dur-An-Ki ou Magia de Sangue. Esses poderes dependem da área de especialização e podem ser representados por Disciplinas, assuma que um lobisomem batedor teria alguma afinidade com Ofuscação, enquanto um xamã com a Magia de Sangue etc.

• Os Lobisomens não tem a mesma moralidade como vampiros, mas uma pontuação Humanidade é fornecida como uma métrica áspera e para efeitos mecânicos que exigem uma pontuação.

• Os Lobisomens conseguem identificar um vampiro apenas por farejá-lo. Qualquer criatura de origem maligna pode ser detectada pelo faro do Lobisomem com um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 5). Isto não quer dizer que o Lobisomem saiba exatamente o que a criatura é, mas sabe se ela é maligna ou não. Isto permite com que instintivamente ele saiba o nível de maldade daquele ser e o quão perigoso ele pode ser. Considere a Humanidade/Filosofia como métrica para o mal e o bem.

É possível que existam conversas e acordos entre vampiros e lobisomens, embora seja uma tarefa complicada. Normalmente a mínima provocação pode gerar estresse e por isto a maioria dos diálogos terminam em lutas sangrentas. Vampiros com classificações elevadas em Humanidade podem conseguir conversas de maneira mais fácil com Lobisomens.

Quando utilizar Lobisomens em sua crônica, não se esqueça que eles se comportam como uma matilha e portanto, nunca estão sozinhos. Se há um Lobisomem sozinho em um encontro, provavelmente existem mais às espreitas esperando pelo mínimo vacilo do vampiro ou adversário. Sempre considere que uma matilha leva de 3 a 5 Licântropos em média e por este motivo é tão perigoso se envolver com eles. O mínimo erro pode levá-lo a morte final e jogadores novatos devem ser aconselhados a não agir com ansiedade quando lidando com estes seres.

Lobisomen Jovem

Atributos (Humanos): Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3.
Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Esportes 2, Briga 3, Acuidade 2, Ofícios 2, Arquearia 2, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança l, Armas Brancas 2, Sabedoria Popular 2, Ocultismo l, Furtividade 3, Sobrevivência 3
Disciplinas Equivalentes: Rapidez 3, Potência 1, Metamorfose 4 e outra Disciplina em 2
Humanidade: 7
Força de Vontade: 5
Gnose: 4

Lupino Veterano

Atributos (Humanos): Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
Habilidades: Acadêmicos 1, Prontidão 3, Empatia com Animais 3, Esportes 2, Briga 4, Acuidade 3, Ofícios 2, Expressão l, Arquearia 2, Intimidação 3, Investigação 2, Liderança l, Medicina l, Armas Brancas 3, Sabedoria Popular 3, Ocultismo 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4
Disciplinas Equivalentes: Rapidez 4, Potência 2, Metamorfose 4 e outra Disciplina em 3
Humanidade: 6
Força de Vontade: 7
Gnose:6

Lobisomem Ancião

Atributos (Humanos): Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4
Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 4, Empatia com Animais 4, Esportes 4, Briga 5, Acuidade 3, Ofícios 2, Expressão 3, Arquearia 3, Intimidação 4, Investigação 2, Liderança 4, Medicina l, Armas Brancas 5, Sabedoria Popular 5, Ocultismo 4, Furtividade 4, Sobrevivência 5
Disciplinas Equivalentes: Rapidez 5, Dominação 2,

Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 3, Metamorfose 4, uma outra Disciplina em 4
Humanidade: 5
Força de Vontade: 9
Gnose: 8

O Sangue dos Lobisomens

O sangue Lupino é um líquido viscoso, potente e exerce grande fascínio sobre os vampiro. O sangue de um lobisomem é tão rico, que embora o seu corpo só contenha o volume correspondente a 10 pontos de sangue, um vampiro é capaz de extrair até 25 pontos de sangue do Lupino antes de secar completamente suas veias. Mesmo que um cainita só disponha de tempo suficiente para dar uma sugada de um ponto de sangue, ele ganhará dois pontos para a sua reserva.

Entretanto, o poder sobrenatural do sangue dos lobisomens também o torna um vinho perigoso. Um vampiro que se alimente de sangue de lobisomem fica muito mais suscetível a entrar em frenesi e ao Rotschreck enquanto houver sangue lupino em seu organismo. Cada ponto de sangue lupino aumenta a dificuldade para resistir ao frenesi em um ponto. Se um personagem beber somente dois pontos de sangue do volume total de um Lupino, a dificuldade dos seus testes para resistir ao frenesi aumenta em dois pontos. Mesmo que o vampiro seja bem sucedido em controlar a sua Besta, ele se torna paranóico e violento enquanto o sangue permanecer em seu organismo. Em alguns casos, certos vampiros chegaram a adquirir perturbações temporárias por terem se alimentado de Licântropos particularmente poderosos.

Correm boatos de que o sangue Lupino é capaz, inclusive, de proporcionar níveis de Potência ou Rapidez. Entretanto, nem sempre isso acontece. Parece que essa capacidade está relacionada com a própria linhagem do lobisomem e depende do grau de pureza de sua herança. Infelizmente para os pretensos caçadores, os Lupinos de linhagens mais puras costumam ocupar posições de liderança em suas matilhas. Normalmente, enviar os súditos inferiores para ir atrás do líder é o tipo de decisão que costuma ser fatal.

Magos

Os magos e os feiticeiros também existem desde o início dos tempos, mas seus conflitos com vampiros não começaram por parte dos magos, mas sim dos próprios cainitas. Isto porque os vampiros, principalmente feiticeiros sonham em compreender o que é a magia dos magos.

Os Magos acreditam que controlam a Magia verdadeira, chamada de Mágika. Por conta disto, eles conseguem realizar atos completamente fora da realidade dos vampiros. Alguns vampiros comprovaram que a magia é uma força real, embora incompreensível. E pode ser muito variada. Um poderoso mago pode realizar proezas dignas das divindades descritas pelos próprios romanos, e muitas vezes eles realmente fazem estes feitos. Embora alguns deles procurem ser sutis para não chamar atenção, utilizando ferramentas que seriam mais comuns. Tudo funciona como uma ofuscação para que ninguém seja capaz de saber quem relamente são. Mesmo que poderosos, os ainda magos são mortais, muitas vezes visíveis a olho nu. Para que possam enfrentar vampros alguns deles precisam se preparar, porque normalmente um mago não é páreo para um vampiro em uma luta corpo a corpo, no entanto, para os mais jovens, muitas vezes colocar armadilhas e esquemas elaborados podem dar conta do recado, bem como os vampiros em si.

Conflitos entre vampiros e magos mais vezes lembram um jogo de gato e rato, mas quando necessário, o mago pode se esforçar e ter o poder de transformar um Cainita de pedra ou queimá-lo com o poder do sol.

No geral, magos são muito complexos e um tremendo mistério para vampiros. Os vampiros não entendem seus costumes, não entendem o que são, suas tradições, o que fazem com a magia e como pensam porque é impossível compreender sem com que um mago explique ou com que passe por isto. E os magos em si nunca vão falar do que são capazes de fazer porque estariam dando armas para que vampiros os utilizassem de qualquer maneiras. Cainitas têm tentado por séculos para aprender os segredos dos magos, mas sem sucesso. Laços de sangue, abraços, pactos místicos, e até mesmo rasgando suas mentes produziram apenas tufos de magia verdadeira. Parece que a própria vida é de alguma forma ligado a estas Artes, e que é a única coisa que os vampiros nunca pode realmente ter.

Poderes mágicos são diversos. Para simular um repertório mágico, o Narrador pode atribuir um grupo de disciplinas como o seu "arsenal". Disciplinas comuns incluem Dur-An-Ki, Magia de Sangue, Feitiçaria Mithraca, Necromancia, Auspícios, Dominação, Presença, Metamorfose, Ofuscação, e Tenebrosidade. Poderes incomuns incluem Animal-

ismo, Rapidez, Fortitude, Potência e Quimerismo. Um jovem mago poderia comandar cinco ou mais pontos, um experiente um 10 ou mais, e um poderoso mago pode ter mais de 20. Mais algumas coisas que valem a pena lembrar:

• Magos são mortais. Enquanto eles podem tentar absorver ataques de contusão, eles não podem absorver dano letal ou agravado sem evocar algum tipo de armadura mágica ou utilizando proteção de cura. Magos não curam danos, sem a passagem do tempo, a menos que algum feitiço medicinal é empregada (cura nível de saúde de um por sucesso).

• Enquanto alguns possuem uma rara Rapidez, como a energia, a maioria dos magos atuar apenas uma vez por turno.

• Magos não são imunes ao Laço de Sangue, e o abraço destrói seu poder para sempre.

• As demandas Magia vontade, portanto, os mágicos muitas vezes têm pontuações de Força de Vontade entre 6 e 10.

• Magos tem acesso a Quintessência energia chamada, que podem reabastecer através da exposição a áreas místicas ou acesso a itens mágicos que armazenam essa energia. Ao usar Disciplinas equivalentes, eles gastam pontos de Quintessência em vez de pontos de sangue.

• Embora os magos não dependam de idade para suas artes, os poderosos podem ter Geração efetiva Antecedentes que refletem sua capacidade arcana. Quanto mais poderoso o mago, maior a sua efetiva "Geração".

• Uma característica estranha conhecida como Paradoxo ataca magos quando estes abuscam do poder de seus feitiços, os obrigando a usarem as ferramentas. Um teste naturalmente "1" em uma mágica extremamente óbvia (voo, uma bola de fogo, mudança de forma, uma cadeia de armas-levitando em volta do mago, etc) faz as coisas irem muito mal. O Paradoxo encontra seus meios de atacar os magos. Seus corpos podem entram em colapso. Alguns são varridos para o inferno por forças demoníacas. Assim, os magos são cautelosos com o uso da magia abertamente, mesmo em torno de vampiro.

• Um vampiro com Dur-An-Ki ou Magia de Sangue pode tentar contrariar um feitiço de magia dirigida a ele, um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6) "absorve" tais magias, reduzindo a potência do ataque em um nível (ou morrer) por sucesso. Um vampiro que elimina os sucessos de um mago neutraliza feitiço do mago. Um magos também pode ativar essa capacidade em torno de vampiros, bem como, usando sua contramagia contra Disciplinas e afins.

• Os Magos não têm a mesma moralidade como vampiros, mas uma pontuação Humanidade é fornecida como uma métrica rústica para fins de sistema.

Mago Praticante

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4
Habilidades: Acadêmicos 2, Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 3, Briga 2, Condução 2, Empatia 2, Arquearia 1, Intimidação 2, Armas Brancas 2, Investigação 2, Sabedoria Popular 3, Ocultismo 4, Ritualística 3, Manha 3, Lábia 3 e Religião 2
Disciplinas Equivalentes: Auspícios 2, Dominação 2, Presença 1, Metamorfose 1, Dur-An-Ki 3 (uma ou duas Trilhas)
Humanidade: 7
Força de Vontade: 5
Quintessência: 10
Equipamento: Faca, gládio ou alguma espada de uma mão e instrumentos de rituais (velas, cordas, giz, roupões de banho, cálices)

Mago Poderoso

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
Habilidades: Acadêmicos 5, Prontidão 3, Esportes 2, Acuidade 4, Condução 1, Empatia 4, Etiqueta 3, Arquearia 2, Intimidação 4, Investigação 3, Liderança 2, Medicina 2, Sabedoria Popular 4, Ocultismo 5, Ritualística 4, Lábia 3
Disciplinas Equivalentes: Dur-An-Ki 5 (muitas trilhas e rituais), Quimerismo 5, Auspícios 4, Ofuscação 4, Dominação 2, Fortitude 2, Presença 3
Humanidade: 5
Força de Vontade: 9
Quintessência: 15
Posses: Santuário, ampla biblioteca, instrumentos para rituais (livros, lâminas, giz, velas, poções, incenso) e arma mágica (espadas, martelos e etc)

O Sangue dos Magos

Nenhum vampiro sabe exatamente o que o sangue dos magos fazem. Mas sabem que os magos possuem um potencial sanguíneo invejável. Não para alimen-

to, pois a nutrição que o sangue de um mago garante é exatamente a mesma de um mortal comum. Porém o sangue de um mago é poderoso para criar efeitos desejados em artefatos, simular Disciplinas outros feitiços mágicos que os feiticeiros possam utilizar aos seus próprios fins.

No geral, os vampiros feiticeiros afirmam que o sangue mágico traz uma característica de variabilidade durante a sua utilização. Ele pode gerar vários efeitos diversos e variados. O narrador deve definir os efeitos durante a cena de uso da vitae de um mago. Tenha em mente que embora o vampiro tenha ingerido a vitae do magus, não importa o que ele tente fazer, ele não terá acesso a Mágicka do mago.

Fadas

Na maior parte do tempo, as fadas são invisíveis aos mortais, seu verdadeiro eu escondido. Somente aqueles que sabem o que procurar pode perfurar a ilusão que os esconde, e mesmo assim não é fácil nem seguro fazê-lo. As fadas por privacidade não reagem bem aqueles que procuram desmascará-las. Elas preferem mostrar suas verdadeiras naturezas só quando escolhem, e não antes. As fadas assumem muitas formas. Algumas são reais e extremamente belas, enquanto outros são terríveis e ameaçadores. Depois que fazem sua presença conhecida, o encontro é muitas vezes esquecido, como se fosse um sonho desbotado.

Pouco se sabe sobre os costumes ou a sociedade da fadas. Parece que a atividade fadas aumenta muito durante certas épocas do ano, tais como os equinócios, solstícios ou os festivais divinos, como os Ritos de Adoração a Baco ou Minerva. Vampiros podem encontrar fadas, a qualquer momento, no entanto, mesmo que não tenham consciência disso.

Seus poderes são um completo mistério e alguns acreditam que parecem ser alimentados por uma fonte que elas chamam de Glamour, mas a forma pela qual esse Glamour é utilizado e como é restaurado continuam sendo mistérios. Alguns cainitas tecem teorias de que as fadas restauram seu Glamour em épocas especiais do ano e que é por isso que a sua atividade aumenta. Outros afirmam que elas retiram a sua energia de lugares secretos de grande beleza natural. Certos integrantes do Clã Toreador acreditam que as fadas obtêm o seu poder através de uma ligação com a arte e os artistas mortais. Mais de um Toreador já entrou em conflito com um desses seres por causa de um determinado artista ou músico talentoso.

• As Fadas curam-se como os mortais, embora muitas conheçam a magia de cura. Elas são capazes de absorver o dano letal, mas não de reduzir o dano de contusão à metade. Elas só sofrem dano agravado do fogo. Se forem atacadas com uma arma feita de ferro "frio" (não-forjado), a fada não pode absorver o dano.

• Elas acham a presença dos vampiros desagradável e procuram evitar os mortos-vivos. Elas podem ocultar suas formas feéricas das vistas de um vampiro, mas a Disciplina Auspícios costuma permitir que um vampiro descubra o disfarce. Algumas fadas afirmam que vampiros são descendentes dos povos Feéricos, o que gera muita discussão, uma vez que os próprios vampiros clamam ser descendentes de Caim e não das fadas.

• Fadas gastam Glamour como os pontos de sangue quando utilizam seus poderes, similares às Disciplinas.

• A fadas não tem a mesma moralidade que os vampiros, mas uma pontuação de Humanidade é fornecida como uma métrica rústica dos efeitos mecânicos que exigem pontuação.

• As Fadas possuem objetos mágicos, Quiméricos. Porém, ao contrário do que se acredita, estes objetos são reais! As crenças da época são diferentes e se uma fada tiver uma Lança dos Raios, então esta lança realmente é dos raios. Isto porque as Fadas vem de um plano que os Sonhos se tornam reais e quando passam para cá, algumas vezes seus objetos são transformados em reais.

Guerreiro do Pesadelo

As pessoas que dizem que vampiros são pesadelos provavelmente não conhecem os Guerreiros Primogênitos. Por algum motivo eles são uma verdadeira representação, versão amedrontadora das fadas. Sua aparência geralmente inspira terror e desespero para aqueles que os vislumbram. Eles clamam ser descendentes das Fadas Verdadeiras e quando andam pelas terras romanas, senão utilizarem táticas de esconderem-se as pessoas provavelmente correrão aos berros.

Normalmente se apresentam como servos de alguma divindade do submundo como Hades, embora nem estejam próximos a isto e geralmente aparecem durante o inverno, uma vez que este é a personificação do terror. Alguns acreditam que este é um Lemurioso

ou um Larvae, que conseguiu se materializar em nosso mundo após ficar furioso com uma oferenda mal realizada.

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 3. Aparência l ou 0, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4
Habilidades: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Manha 3, Intimidação 4, Armas Brancas 4, Manha 3, Cavalgar 2, Furtividade 2
Disciplinas Equivalentes: Tenebrosidade 5, Potência 3, Rapidez 3, Ofuscação 3, Fortitude 2, Quimerismo 2
Humanidade: 5
Força de Vontade: 5
Glamour: 5

Ninfa Sedutora

Durante o Império Romano, os festejos eram um grande palco para que fadas pudessem fazer suas trapaças, seduções e outras características. Este é o caso das Ninfas, que conseguem travestir-se de Divindades ou mulheres muito belas e seduzirem os homens e mulheres para criar a crença de sua existência. Elas não fazem nada, necessáriamente, mas manipulam para seus próprios interesses, ganhando influência através de cada pessoa seduzida.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 4. Aparência 7, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3
Habilidades: Prontidão 2, Esportes 2, Acuidade 5, Empatia 3, Etiqueta 4, Expressão 4, Intimidação 3, Liderança 4, Ocultismo 4, Performance 4, Lábia 2
Disciplinas: Quimerismo 5, Ofuscação 4, Dominação 4, Presença 4, Auspícios 2, Rapidez 1
Glamour: 10
Força de Vontade: 7
Humanidade: 7

Trapaceiro Pooka

Os pookas são uma variedade relativamente benevolente de trapaceiros. Eles normalmente não causarão nenhum mal às suas vítimas, preferindo ao invés disso colocá-las em situações embaraçosas ou de algum outro modo desconfortáveis. Isto não quer dizer que sejam bobos ou realizem estes atos sem justificativa. A maioria pode fazê-lo para seus próprios interesses ou simplesmente para manter a crença de que fadas e coisas estranhas existem.

Atributos: Força 2, Destreza 5, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio2
Habilidades: Prontidão 3, Empatia com Animais 2, Briga 3, Esportes 5, Acuidade 3, Manha 4, Performance 3, Ocultismo 2, Furtividade 5, Lábia 4
Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Quimerismo 3, Rapidez 2, Ofuscação 4, Metamorfose 4
Glamour: 7
Força de Vontade: 6
Humanidade: 6
Poderes: Mudança de Forma, um pooka pode transformar-se instantaneamente emqualquer criatura que deseja, de um tamanho que varie desde um pássaro pequeno até um cavalo grande.

O Sangue das Fadas

Poucos Cainitas, sobretudo Malkavianos, embora eles digam ter um vínculo próximo a elas. Os Ravnos, caçam-nas por seu sangue, pois acreditam que ele é mais potente do que o sangue dos mortais e que lhes garante poder e acesso ao seu Quimerismo. Por conta deste tipo de ataque que as fadas passaram a contratarem os Kiasyd, pedindo por suas proteções. Aqueles que afirmam ter saboreado este doce néctar, dizem que a experiência é bastante variada. Alguns vampiros dizem que o sangue feérico tem sabor quase, ou totalmente, idêntico ao dos mortais, outros falam de alegria extasiante, qualidades alucinógenas ou experiências transcendentais. Alguns o comparam à sensação dos raios de sol matutinos brilhando em seus rostos novamente, tanto pela satisfação quanto pela dor provocada.

Beber o sangue de uma fada pode ser uma coisa caótica para um vampiro. Assim como com os Lobisomens, o ponto de sangue bebido de uma fada equivale a dois Pontos de Sangue. No entanto, qualquer vampiro que rome o sangue feérico corre o risco de sofrer certos efeitos colaterais perigosos. Em primeiro lugar, o personagem se arrisca a entrar em frenesi.

Qualquer vampiro que beba o sangue de uma fada precisa realizar imediatamente um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade 4 + o número de Pontos de Sangue ingeridos). Uma falha indica que o personagem é dominado pelo fluxo caótico do sangue poderoso, e irá tentar se empanturrar com o mesmo. O personagem não poderá parar de beber até que o frenesi seja acalmado. Mesmo que tenha bebido até sua capacidade máxima, ele continuará a beber, embora nenhum beneficio seja obtido por este sangue adicional.

Admitindo que o personagem foi bem sucedido no

teste de frenesi (ou mesmo se não foi), ele agora precisará fazer um teste de Vigor (dificuldade 8) para evitar sofrer qualquer efeito colateral. Efeitos colaterais sempre são determinados pelo narrador. Eles podem ser escolhidos aleatoriamente ou determinados, o que parecer mais apropriado. Alguns efeitos colaterais possíveis por beber o sangue de fadas são:

• O personagem começa a expelir violentamente sangue dos seus ouvidos, olhos, nariz e boca.Todo o sangue consumido é perdido, além de 1 a 10 Pontos de Sangue adicionais.

• O personagem sofre alucinações violentas. Elas duram aproximadamente 10 minutos para cada Ponto de Sangue ingerido.

• O personagem fica preso à fada em questão. Isso tem os mesmos efeitos de um Vinculum de Sangue.

• O personagem fica completamente apaixonado pela próxima pessoa que vir (com exceção da fada).

• O personagem entra em torpor imediatamente.

• O personagem ganha imediatamente um ponto de Aparência, mas perde um ponto de Percepção. Estes efeitos são permanentes.

• O personagem obtém todos os efeitos de Sentidos Aguçados (veja Auspícios, no Capítulo 5), embora esta percepção não possa ser desligada. Aumente em dois a dificuldade para qualquer teste de Raciocínio. Este efeito dura uma hora para cada Ponto de Sangue consumido.

• O personagem começa a brilhar com uma luz dourada. A luz tem os mesmos efeitos que a luz solar para qualquer um nas proximidades, embora o personagem seja imune aos seus efeitos.

• O personagem será sobrepujado pelas emoções, e começará a verter lágrimas de sangue toda vez que ouvir uma música. Este efeiro dura uma noite para cada Ponto de Sangue consumido.

• O personagem pode ver através do Glamour de rodas as fadas. Isto permite ao personagem ver fadas que estejam invisíveis e reconhecê-las em sua forma verdadeira. É melhor que o personagem mantenha seu conhecimento em segredo, para não irritar as fadas, elas não são nem um pouco gentis ao desc brirem que seus segredos estão sendo revelados. Este efeito dura uma hora por Ponto de Sangue consumido.

CAPÍTULO IX
O IMPÉRIO

"A história de um império não se escreve com a paz, Camilla. A história de um império se escreve com sangue e sacrifício."

- **Lysander, o Espartano**

Quis est Imperio?

O primeiro século é conturbado. Houveram tantos acontecimentos abalando a sociedade romana com peso que poderiam ocasionar em uma possível queda. O que estava se tornando uma pequena bola de neve se transformaria num enorme monstro séculos depois porque tudo começa aqui.

Em 62 d.C, o Império Romano já expandiu quase ao máximo. Faltam poucos territórios para que possa chegar no auge de sua expansão. Quase tudo funciona muito bem ou como esperado, as rotas de comércio mantém o império ativo, embora aos poucos estejam caindo em desuso. Os militares ainda são bem pagos, mas aos poucos uma revolta tem acontecido, pois Roma prometeu tanto e cumpriu tão pouco que está tornando os militares em soldados insatisfeitos. Por conta disto, as invasões bárbaras tem ganho mais peso. Soldados desmotivados perdem a guerra.

O governo de Nero não tem auxiliado Roma. Depois da tentativa de assassinato, vinda de sua própria mãe, Nero enlouqueceu. Mas como tudo isto se deu? Vampiros tiveram influência? Sempre. Vampiros sempre colocaram seus dedos aonde não precisavam e não foi diferente com o império. Se há uma culpa pelo império enfrentar as crises que enfrenta, esta culpa não é dos mortais, é dos vampiros, pois a sociedade mortal estava indo num bom caminho até as crianças de Caim aparecerem por lá.

Como Tudo Começou?

No início deste livro, foi contada a história resumida do império do ponto de vista mortal, mas não do ponto de vista cainita. Para que possamos entender a expansão que Roma tomou, precisamos ter em mente que tudo não passou de puro egoísmo cainita. Não quer dizer que humanos não possam evoluir por si só e procurar expandir seus territórios, afinal Alexandre o Grande fez isto. Mas no caso de Roma, houve interferência, houve a semente da corrupção e a fome de poder criou o monstro que conhecemos hoje, chamado como Roma.

Há mais de um milênio atrás, antes mesmo da cidade de Roma ser fundada, Tínia assumiu o papel de governante dos Etruscos. Na época, a Etrúria ficava na península itálica e dominava so norte da península até o sul. Não era um reino de grande respeito, mas tinha organização e potencial.

Tínia herdou a arrogância de seu criador e criou para si uma identidade completamente nova. Aos mortais, seria o Deus dos Céus, uma das divindades Etruscas. Mais tarde vieram a fazer alusões de Tínia e Zeus como o mesmo Deus, mas com nomes diferentes.

Não foi de todo o mal que este Ventrue assumisse uma identidade divina. Pois com ele, os Etruscos desenvolveram-se muito. Escrita, cultura, uma nova língua. Tudo com o auxílio e ajuda de Tínia. O gran-

dioso problema disto é que Tínia governava com mão de ferro entre os mortais e de alguma maneira os fazia realmente acreditar que era um Deus encarnado.

A Revolta

O passar dos séculos, a solidão e a necessidade do sono profundo fizeram com que Tínia abraçasse Collat, o Ventrue de quinta geração. Collat aprendeu o máximo possível com seu criador, transformando-se no seu melhor amigo durante muito tempo. Collat governou com mão de ferro, mas nunca realmente apareceu para os Etruscos, deixando sempre que este papel fosse o de seu senhor.

Collat, bem treinado por Tínia, aprendeu muito bem o que era ser um Ventrue e assim que seu senhor entrou em Torpor, por meio do sono profundo, ele assumiu sua posição como líder. Não há estimativa exata de quando isto aconteceu, mas os mais estudiosos conseguem fazer deduções de que tais acontecimentos foram próximos ao quinto século antes de Cristo.

Collat foi o responsável por erguer uma revolta de Roma contra os Etruscos enquanto seu criador adormecia, libertando todos os escravos e fazendo deles seus aliados. Collat apareceu para Roma não como um líder, mas como um libertador e assim, conquistou a liderança. Fora ele o responsável por fundar a República Romana e logo após isto, Collat investiu seu tempo livre desenvolvendo a cidade com políticas públicas, com infraestrutura e militarismo.

O quinta geração não acreditava na ideia de governar humanos como alguém superior, como um Deus, mas na ideia de liderá-los. Para Collat, morrer pelas mãos de uma estaca durante o dia porque humanos se revoltaram com centenas de anos e comandos não parecia promissora e por conta disto ele tornou-se "o Herói da República Romana" e não "o Líder da República Romana". Por mais que as funções fossem a mesma, a forma com que os mortais o enxergavam não era.

Primeiros Anos de Roma

Os primeiros anos de Collat foram perfeitos e exatamente como ele esperava. Ele fez com que mortais tivessem alianças com ele. Ele fazia favores de graça e depois pedia algumas retribuições para a república. Este comportamento perdurou por algumas décadas, mas Collat foi inteligente em preparar súditos e forjar sua morte. Ele não poderia permitir que humanos pensassem quaisquer malícias sobre ele. Desta vez, por trás das sombras, ele governaria utilizando seus servos mais fiéis.

Conforme a República Romana conquistava mais territórios, avançando cada vez mais, Collat notou-se cada vez mais necessitado de dividir seu poder para criar estabilidade. Não era possível criar um império com o poder focalizado apenas nele. Primeiro, Collar abraçou Camilla. Este seria seu aliado, seu braço direito e estrategista, assim como Collat.

Durante os primeiros anos, Collat moldou Camilla para que não houvessem desentendimentos, embora estava claro que as primeiras decisões

Sono dos Amaldiçoados (2, 5 e 7 pontos de Defeito)

Quando um personagem tiver este defeito, ele provavelmente começará sentir uma necessidade de entrar em Torpor, o sono vampírico. Talvez ninguém saiba a explicação disto. Pode ser uma cobrança Divina, já que os cainitas burlam a morte, pode ser uma recuperação de Energia Vital ou até mesmo uma condição ou chamado do sangue, que algum Antediluviano passou para suas crias.

Cada ponto que o personagem tiver neste defeito, significa que seu sono profundo se iniciará mais cedo do que o comum. Com 2 pontos, o personagem só virá a sentir o sono profundo perto dos seus mil anos, com 5 pontos o personagem começa a sentir o sono perto dos seus setecentos e com 7 pontos, ele começa a sentir o sono mais cedo, perto dos quatrocentos anos.

Se o personagem se recusar a dormir, semanalmente precisará fazer alguns testes de Força de Vontade, começando na dificuldade 3, aumentando em 1 por semana. Assim que o personagem entrar em torpor, ele ficará adormecido pelo tempo estipulado de acordo com a Filosofia dele.

Narradores podem sentir-se livres pra fazer alterações e tratar da melhor maneira que puderem para suas crônicas. Não se esqueçam de utilizar do Anacronismo de personagens antigos após o longo período de sono profundo.

que Collat fez não eram apreciadas por Camilla. A cria de collar não acreditava num sistema de poder centralizado como Collat, mas seu criador havia decidido que daquela forma seria e não haveria outra opção.

Cada vez mais cainitas começaram a fazer parte da expansão de Roma e Collat moveu as peças de seu jogo para que fosse capaz de conhecer cada um deles, mas apenas os mais habilidosos foram os escolhidos para que Collat pudesse fazer alianças. Então o Ventrue repetiu a mesma ação que tivera feito com os mortais, desta vez com cainitas: Ele dividiu poder e fez favores em troca de lealdade. Collat organizou-se com os cainitas mais poderosos e habilidosos da República Romana e fundou o Senado Eterno.

O Senado Eterno

Talvez tivesse sido uma decisão correta. O Senado Eterno foi um bem tanto para Collat quanto para todos os cainitas que fizeram parte dele, pois seu objetivo era centralizar o poder na decisão deste conselho de anciões. O Senado Eterno decidiria quais seriam os rumos tomados por Roma aprovando ou vetando as propostas de Collat. Eles debateriam, votariam e tomariam iniciativas em pról de Roma, como uma república deveria ser.

Nesta época, Camilla começou a notar o erro de seu criador em permitir que o poder pudesse se difundir nas mãos de outros anciões, indignos e com ideias muito antigas. Este fator gerou uma revolta em Camilla, fazendo-o discordar cada vez mais das ideias de seu Senhor, sem com que Collat notasse, pois estava tão afeiçoado ao sistema que havia criado junto com o Senado Eterno que nem mesmo prestava mais atenção nos feitos de sua cria. Roma estava crescendo numa velocidade tão grande que Collat não tinha tempo para debater com sua cria.

Arthemis e Lysander

Em outro lado da história, durante as Guerras do Peloponeso, no quarto século antes de Cristo, Lysander era abraçado por Athemis. Na época, Arthemis dominava Esparta, fazendo exatamente o que outros Ventrue da época fazia: Transformar-se numa figura divina e ser adorado por humanos. Com o tempo, Arthemis passou a tomar conta de todo o território grego, deixando de tornar-se líder apenas de Esparta. Sua cria, Lysander sempre a acompanhou, sendo seu braço direito em todas as conquistas.

Lysander foi educado por sua criadora a detestar completamente os Brujah. Para sua criadora, o clã Brujah é o culpado de toda a Jyhad acontecer, pois foi com eles que a queda da Segunda Cidade aconteceu. Foi através da diablerie de Illyes que Troile começou sua matança desenfreada, usurpando até mesmo o trono de Ventru. Portanto Lysander aprendeu a odiar os Brujah com todas as suas forças.

Tanto Lysander quanto Arthemis eram militares, forjados pelo treinamento espartano e amantes de boas batalhas. Eram ótimos generais e combatentes que difícilmente davam o braço a torcer quando o assunto era um conflito, guerra ou combate contra os Brujah. Embora fossem militares, isto não descartou

Tempo de Revolta

Dizem que Camilla não havia chegado nesta mesma conclusão sozinho. Os conspirólogos e estudiosos do clã Ventrue arriscam dizer que esta foi a mesma época em que Tínia despertou de seu sono profundo, vendo tudo o que sua cria havia feito, encontrou-se com Camilla e ensinou-lhe toda a história que passara com Collat e a formação dos Etruscos. Tínia despendeu sua sabedoria não antes conhecida por Camilla, para mostrar-lhe onde Collat estava errando e para inspirar Camilla a mudar esta situação.

Esta versão dos fatos é um tanto duvidosa. A primeira coisa que comprova ela é que Tínia realmente acordou próximo ao terceiro século antes de Cristo. Curiosamente foi nesta época que Camilla começou a revoltar-se contra seu senhor, mas não com ódio e raiva, mas sim com discordâncias. Porém Tínia foi visto viajando pela Grécia, depois pelo Oriente Médio e a última vista, na Ásia. Relatos deixados por Tínia em seus últimos refúgios diziam que o Ventrue procurava por inovação, por conhecimento de novas terras. Aparentemente, havia cansado de tudo o que já tinha descoberto e estava muito insatisfeito com o mundo em que vivia, buscando conhecer o novo.

O que desmente tal versão são os seguintes questionamentos: Collat não havia destruído Tínia? Apenas usurpou seu poder? Ele não esperava uma revolta por parte de seu criador? E Tínia, quando despertou, não revoltou-se com sua cria? Se Tínia mostrou sabedoria para Camilla, por quê o fez? Até hoje os mais estudiosos não sabem responder.

seu prazer por filosofia, pois ambos eram amantes da filosofia e aprenderam muito quando chegaram na Grécia. Athemis desenvolveu para com os filósofos da região uma ideia de sociedade perfeita, em que vampiros não governariam, eles deixariam os humanos governarem e manipulariam pelas sombras. A ideia de sociedade perfeita em que tudo funcionava exatamente como era para ser, onde não haveria caos e apenas ordem.

Tanto Arthemis quando Lysander conquistaram a Grécia durante o peloponeso, depois que os Brujah saíram de lá, partindo justamente para Cartago. Arthemis moldou a cultura grega, nomeando-se como a Divindade da Caça e da Lua. Portanto, não se sabe seu verdadeiro nome.

As Guerras Pírricas

Retornando para Roma, A Guerras Pírricas foram fator decisivo para que Camilla realmente enxergasse os erros de seu Senhor, pois enquanto Collat planejava-se com o Senado Eterno, Camilla fazia o trabalho diplomático com os territórios que Roma. Camilla era responsável pela diplomacia entre Roma e outros vampiros que clamavam-se líderes de seus domínios, recusando-se a ceder seus domínios para Roma.

Camilla conheceu Lysander durante esta guerra quando com seus exércitos, cercou os exércitos de Lysander em Tarentum, cidade grega. O inesperado aconteceu e ao invés de tornarem-se inimigos mortais, arrancando um a cabeça do outro, eles tornaram-se grandes aliados. Tanto Lysander quanto Camilla apaixonaram-se pelo que poderiam ensinar um ao outro e logo, fizeram uma aliança fortíssima.

Roma conquistou os territórios gregos e Collat viu-se satisfeito, sem saber que Camilla tivera feito alianças com Lysander e depois, com Arthemis. Lysander era um militar extremamente habilidoso, Arthemis tinha a sabedoria do militarismo e da filosofia, e Camilla tinha os conhecimentos diplomáticos que os dois Ventrue espartanos não possuíam. Isto fez com que ambos os três realizassem uma proveitosa troca de informação, uns com os outros, libertando a mente de Camilla para novas formas de governo para os mortais. Lysander manipulou Camilla a contradizer suas ideias e abraças as confabulações de Arthemis sobre o conceito de civilização perfeita. Em questão de pouco tempo, Camilla estava completamente tomado pelas ideias de Lysander.

Assim que Camilla retornou para Roma com Lysander escondido, tentou convencer seu senhor a adequar-se aos novos métodos de governança que havia aprendido com Lysander e Arthemis. Collat, descontente com tais notícias, repreendeu a cria e junto com Lysander, Camilla atacou seu senhor. Não existem provas, mas a história dita é que Camilla diablerizou seu senhor, roubando sua geração e todos os seus conhecimentos adquiridos durante séculos de existência. Camilla não se entristeceu e viu isto como uma oportunidade para mudar.

Camilla acusou os inimigos de Collat como culpados de sua morte e logo assumiu o lugar de seu criador no Senado Eterno e iniciou seus planos de expansão, trazendo Arthemis e Lysander como seus maiores aliados e criando um triunvirato.

A Filosofia Cartaginesa

Enquanto Roma expandiu dominada pelos Ventrue, governando com mão de ferro e com métodos de governo considerados autoritários, Cartago cresceu de forma diferente. Toreadores e Brujah moldaram a cidade à sua maneira, criando uma forma de governo única. As filosofias foram completamente afloradas em Cartago e humanos viviam em paz com vampiros sem problema algum. Toreadores passaram a explorar os prazeres humanos em pról das filosofias mais hedonistas e a primeria Escola Sofista foi fundada em Cartago, por Critias.

Embora isto tenha dado certo por um tempo, a influência Baali pairou na cidade. Os Brujah não conseguiam ver que pararam de viver numa sociedade justa, filosófica e que buscava questionamentos para a vidade e passaram a ser uma civilização de hedonismo, prazeres e sacrifícios. A partir de lá, Tanitbaal-Sahar saiu, enquanto buscava respostas para seus questionamentos e filosofias de até onde poderiam ir humanos e vampiros juntos.

Tanitbaal-Sahar era um membro dos Baali, que se passava por Brujah. Cartago era um doce lar para que ele pudesse estudar o hedonismo e saber como isto influenciaria tanto os mortais quanto os cainitas. Acredita-se que Sahar foi o criador da Filosofia dos Pecados, que depois viria a se tornar o Caminho dos Pecados e Trilha dos Pecados, reformulada por outros membros Baali. A estadia de Tanitbaal em Cartago foi duradoura, mas Camilla ouviu falar de seu nome e de seus estudos, chamando-o para visitar Roma, para que pudessem ter uma conversa como dois cavalheiros e compartilharem ideias um com o outro, já que Roma estava, na época, tendo conflitos econômicos e militares com Cartago.

Cartago e Roma

O Senado Eterno já estava influenciado por Lysander, que afirmava ter visitado Cartago e dito que a cidade era um antro de infernalismo e hedonismo. Faltava pouco para que Cartago fosse atacada, pois para Lysander, os Brujah eram o maior perigo do continente, uma vez que os Fenícios estavam querendo conquistar a Ibéria.

Camilla até então estava segudando suas decisões, mas isto lhe custou muito. Camilla não cresceu em sociedade militar e preferia compreender o lado de Cartago ao invés de atacá-la. Por conta disto, todas as decisões dele passaram a ser vetadas pelo Senado enquanto não atacasse Cartago. Este acontecimento surpreendeu Camilla, assumir o lugar de Collat deveria ter lhe dado poder, embora tivesse esquecido que Collat conquistou o respeito do Senado Eterno enquanto Camilla, não. Quando ouviu falar de Sahar, convidou-o para Roma, como justificativa de aprender com ele suas filosofias e provar para o Senado Eterno que Cartago não era perigo algum.

Lysander era seu mais leal companheiro e o auxiliava muito em sua liderança, mas quando Camilla conheceu Tanitbaal-Sahar, as coisas mudaram. Camilla apaixonou-se completamente por Sahar e vice versa. Ambos tornaram-se amantes, trocando experiências, filosofias e ideias. Tanitbaal, convenceu completamente Camilla a não realizar o ataque em Cartago, mostrando a filosofia que tinha visto na cidade, em que humanos conviviam plenamente com vampiros e quando Camilla ouviu falar disto, ele simplesmente aprovou a ideia. Ele havia decidido que era justamente o que ele desejava para Roma.

Sahar terminou seu manifesto, criando a Filosofia dos Pecados, ou Via Peccati. Camilla, seu amante, ajudou-o a concluir tal manifesto e trouxe para Roma este costume mais pecaminoso de prazeres. Já que em Roma, o Senado Eterno e Lysander jamais deixariam este tipo de influência reinar sobre Roma, a Filosofia de Dionísio ou Baco foi adaptada para ser parecida com a Filosofia dos Pecados.

A estadia de Sahar em Roma foi temporária, pois sentiu uma convocação de seu criador. E quando estava retornando para Cartago, seu navio foi atacado e afundado, encontrando sua morte final. Há quem diga que Sahar tenha sobrevivido.

Preparativos da Guerra

Camilla, completamente desolado com tal notícia permitiu com que o Senado Eterno tomasse a decisão de atacar. A decisão de Camilla foi fortemente influenciada por Tryphosa, membro do clã Malkaviano. Tryphosa era sacerdotiza do Senado Eterno e em suas visões mostrou poderosas más consequências se Camilla seguisse com o plano de barrar a guerra contra Cartago.

Tryphosa revelou que em Siracusa, Lysander estava reunido com Arthemis, Alchias e Adanaya se prontificando para a guerra e que bastava a aprovação de Camilla para que tudo fosse como tinha que ser. Para não se ver desaprovado em relação ao Senado Eterno, Camilla não vê outra opção senão tomar uma iniciativa para a guerra, do contrário ele poderia terminar morto. Logo, ele inicia os preparativos para a batalha e Roma declara guerra a Cartago.

Camilla não era combatente, portanto não participaria ativamente. Lysander, Arthemis, Adanaya e Alchias liderariam os frontes. Alchias era regente da cidade de Siracusa e abrigou Arthemis e Adanaya por muitos séculos na cidade. Algumas fontes citam que Adanaya na realidade era Arikel, Antediluviana do clã Toreador enquanto Alchias era um poderoso membro do clã Malkaviano.

As Três Guerras Púnicas

Entre o primeiro e segundo século antes de Cristo, as Guerras Púnicas acontecem. Foram divididas em três atos, sendo o terceiro o ato final e aquele que destruiria Cartago para todo o sempre. O quarteto formado por Arthemis, Lysander, Adanaya e Alchias evaporou os domínios Cartagineses do continente. Acredita-se que Adanaya foi o princial intercessor entre o clã Toreador ser destruído ou ganhar cargos em Roma. Foi graças a ele que o clã conseguiu espaço na república.

A terceira Guerra Púnica deixou muitas marcas tanto entre os romanos quanto entre os cartagineses. Foi justamente a guerra que deu fim a Cartago. Nesta guerra, muitos vampiros deram adeus à sua existência, incluindo Arthemis Orthia, criadora de Lysander. Alchias, o Malkaviano quase conheceu sua morte final, permanecendo em torpor até os dias atuais. Acredita-se que o Antediluviano Troile, criador do clã Brujah está em torpor no solo de Cartago até hoje. As consequências para os cainitas que participaram foram terríveis, deixando muita mágoa, vingança e rixas entre os vampiros.

Quando as Guerras Púnicas acabaram, Roma entrou em uma nova era. Agora, grande parte do mar mediterrâneo pertencia a Roma. Os Baali e os Brujah

estavam completamente destruídos, desamparados. Aconteceu durante as Guerras Púnicas a queda do clã Assamita, que havia optado por tomar partido dos Brujah, porque ganhariam muitos recursos com a guerra, porém retornaram humilhados pedindo auxílio a Haqim.

Como ato de benevolência, Camilla interferiu para que os Ventrue ainda tivessem chance de existirem, desde que pagassem o preço: Humilhação eterna. Afinal, todos eram crias de Caim no fim das contas.

O Fim de Cartago

Assim que as Guerras Púnicas foram vencidas, Lysander separou-se de Camilla, que havia cumprido sua missão contra os Brujah. Acredita-se que Lysander procurou retornar para a Grécia, onde assumiu o principado, garantido por Camilla. Alchias retornou para Siracusa em torpor, protegido pelas ordens de Camilla que o escondeu em alguma masmorra.

Camilla viu Roma expandir-se ainda mais, fugindo de sua percepção. Cada nova conquista garantiam-lhe mais afazeres. A República Romana havia crescido tanto que Camilla mal dava conta de administrar. Isto lhe deu lenha para alimentar o fogo dentro de si, afinal Camilla ficava cada vez mais frustrado. O Senado Eterno cresceu com tanto poder que estavam ditando mais as decisões do que Camilla poderia tomar. O Senado Eterno estava fazendo exatamente o que Camilla mais detestava: Governar os humanos diretamente e não manipulá-los. As decisões de Camilla começaram a tornarem-se irrelevantes e ele sabia que tinha de tomar uma decisão o mais rápido possível, afinal ele estava em uma "guerra fria", em que ninguém declarava realmente de quem era o poder, mas todos sabiam que o Senado Eterno estava mandando mais do que Camilla.

Guerras Civis Romanas

Algumas décadas se passaram após a queda de Cartago e Roma começou a enfrentar seu primeiro desafio interno: As guerras civis. Inicialmente o Senado Eterno não se importou com a plebe descontente com a situação que estavam passando no dia a dia da república. Afinal era apenas a plebe reclamando de seus afazeres diários, porém a revolta começou a inflar o peito dos cidadãos romanos.

O que ninguém realmente sabia era que por trás da plebe, quem estava realmente inflando seus egos eram os Brujah, completamente furiosos sobre o que aconteceu em Cartago. Assim que foram derrotados, os Brujah passaram pelo processo de mudança de personalidade. O clã, dividido entre iconoclastas, idealistas e individualistas começou a procurar espaço na República Romana. Aos poucos, começaram a infiltrar-se na classe mais pobre e quando os Brujah se unem, eles o fazem.

Grupos de Brujah criaram pequenas revoltas na plebe. Primeiro, começaram a mostrar a arte do questionamento, praticada pelos antigos gregos. A plebe então começou a questionar às autoridades romanas sobre sua situação. Logo, os Brujah procuraram os escravos da república para causarem desconforto e instigarem a discórdia. Entre os soldados, os Brujah mostraram que eram mal pagos pelo que seriam capazes de fazer, trazendo também certo repúdio dos soldados romanos em relação à república.

Camilla, quando descobriu que estas informações poderiam ser verdadeiras, enxergou um prato cheio em sua mão. Permitiu com que o Senado Eterno lidasse com o problema evitando com que descobrissem as malícias Brujah que estavam por trás das revoltas civis e armou sua emboscada. Camilla ocultou os Brujah completamente sem com que ninguém soubesse. Primeiro, havia defendido os Brujah por benevolência. Agora, ele os defendia por raiva do Senado Eterno e por um amargor que nunca havia deixado seu coração após a perda de Sahar.

As décadas foram se passando e Camilla influenciando os Brujah. Acredita-se que fez algumas alianças com estes. Membros do clã Brujah ganharam cargos neste período, se passando por outros clãs e conquistando espaço dentro de Roma. Tudo para que o plano de Camilla desse certo.

O Mithraísmo em Roma

O tempo deu dois grandiosos presentes à Camilla: Caio Júlio César e Mithras, Ventrue de quarta geração. Na mesma época, ambos surgiram, com objetivos diferentes. Mithras apareceu como um viajante que vinha do Oriente Médio. Com ele, o Culto de Mithras veio junto, afinal ele deveria fazer alusão ao seu próprio nome. Mithras visitou Roma porque ouviu de suas conqusitas e do que a república estava tramando para o mundo, porém quando chegou em Roma, Mithras viu-se fascinado pelo militarismo romano. Ele sentiu que estava em casa depois de milênios e entendeu que Roma poderia ser sua nova casa.

Camilla conheceu Mithras e juntos, ambos formaram uma aliança. O Matusalém Mithras queria mostrar ao exército romano o Mithraísmo

e ensiná-los sua própria cultura. Em troca, Camilla pediu para que enquanto Mithras estivesse entre os militares, seria aliado de Camilla. E assim o fizeram. Ambos tinham pensamentos muito diferentes, pois Mithras acreditava numa sociedade muito mais militar do que Camilla. Mesmo assim, a aliança deu certo porque Mithras recebeu o que queria e se desejasse continuar com o domínio de parte dos exércitos romanos, deveria aliar-se com Camilla.

Óbviamente Camilla não cedeu todo o exército e sim, centúrias. Aos poucos, Camilla aumentou o poder de Mithras conforme Mithras mostrou aliança para com ele. Juntos, foram fortalecendo o Mithraísmo entre os militares.

A Ascensão de Júlio César

O Senado Eterno havia tomado conta do poder e faltava pouco para que Camilla perdesse seu cargo. O único apoio que Camilla poderia ter era o apoio de Mithras, que ainda estava ganhando reputação entre os militares romanos e Lysander que não o via há décadas. Outros aliados estavam sumidos ou em torpor.

Camilla corria contra o tempo para ganhar a disputa, pois o general Sila respondia dos mandos do Senado Eterno e havia sido declarado como Aeternum Dictator (Ditador Eterno). Sila foi um dos poucos que sabia da existência de vampiros e convivia bem com isto porque foi muito bem recompensado pelo jogo sujo dos cainitas. Quando Sila morreu, Pompeu assumiu o cargo de Cônsul, também manipulado pelo Senado. Camilla sabia que estavam evitando seu domínio, mas sua salvação veio quando ouviu falar o nome de Júlio César.

Camilla procurou sobre César que havia ganho a reputação de Pontífex e investindo em César, permitiu que Júlio tivesse acesso ao seu primeiro exército. Para o Senado, César estava longe de ser um perigo, pois havia acabado de começar sua liderança militar e provavelmente não iria durar muito durante as guerras gálicas. Eles não poderiam estar mais errados, pois Camilla estava tutelando César. Toda a estratégia militar que havia aprendido com Lysander, com Arthemis, as filosofias e conselhos políticos conquistados e herdados de Collat e Tínia trouxeram efeito.

Camilla aproveitou para fazer mais aliados enquanto César ganhava destaque. Sempre conversando diplomaticamente com vampiros aqui e acolá, Camilla conseguiu, com seu carisma, chamar a atenção de vampiros de idade equivalente, prometendo-lhes poder futuramente. Todas as ações de Camilla foram

feitas por fora das vistas do Senado Eterno. Alguns questionam-se o que o faziam os membros do senado para não verem os planos de Camilla acontecendo, e a resposta é simples: O Senado Eterno subestimou o potencial de Camilla porque acreditavam que nenhum de seus planos poderiam sobrepor o poder do senado.

Júlio César uniu-se com Pompeu e Marco Línio Crasso para dissolver as constituições criadas por Sila. Logo, Camilla manipulou César para que entrasse em comum acordo com Pompeu e Marco, formando o Triunvirato Romano.

As Conquistas Gálicas

Camilla não se esqueceu de Mithras e aproveitou o domínio de César para permitir com que Mithras o auxiliasse em suas conquistas. As conquistas gálicas, lideradas foram César, mas tuteladas acompanhadas. Foi durante esta época que Roma conheceu a Britannia, embora a República Romana ainda não tivesse conquistado os territórios britânicos.

Júlio era um sujeito de inteligência excelente e era justamente por isto que Camilla jamais o abraçaria, assim como Mithras. Ele era inteligente demais e muitas vezes era capaz de compreender as ideias de ambos os vampiros com pouco tempo de reflexão. Júlio César era um gênio em estratégia militar e impressionava até mesmo Mithras, um Matusalém.

A surpresa do Senado Eterno veio quando Júlio César começou a prosperar demais. Todas as batalhas que participava eram ganhas. O exército confiava plenamente em suas palavras e Júlio tinha o respeito de todos os militares que o serviam. Com a morte de Crasso, o senado romano e Pompeu, manipulados pelo Senado Eterno começam a conspirar para derrubar Júlio César, que governava na província da Gália. Camilla aproveitou a receptividade das informações internas, repassando para César, que marchou até Roma com seus exércitos, ao lado de Mithras para derrubar Pompeu e o senado romano.

A verdadeira batalha aconteceu e durante o conflito entre Pompeu e César, Camilla reuniu-se com seus aliados e companheiros que havia feito durante todos os anos que César marchou pelas terras romanas para tomar o poder. Os Brujah que haviam se escondido em Roma graças a Camilla tiveram influência neste acontecimento e graças à ele, ganharam algum espaço em Roma.

Após as tropas de Pompeu terem sido derrotadas, César declarou-se Ditador Eterno de Roma e Camilla utilizou todos os seus companheiros, assim dissolvendo o Senado Eterno e declarando-se como Pater Patriae, criando apenas o Senado, que atuaria como um conselho de Primógenos de Camilla.

Enquanto César ganhava o domínio de Roma, Pompeu fugiu para o Egito. Anos depois, alguns vampiros descobriram que Pompeu foi abraçado por um Setita.

Onde Estão os Gangrel?

Enquanto os exércitos romanos massacravam as tribos bárbaras, os Gangrel não tinham respiro para tentarem retribuir os ataques, pois eles estavam sendo coodernados durante o dia pelas tropas romanas que eram imensamente maiores e bem preparadas. Cada vez mais os Gangrel eram obrigados a afastar-em-se. Durante quase um século, os Gangrel tiveram enormes problemas com os romanos e parecia impossível que qualquer um se tornasse contra o grande império.

Apenas quando os ataques cessaram e Roma parou de se expandir que os Gangrel tiveram chance para reunir seus aliados e seus exécitos para lutarem e reconquistarem o que lhes pertencia de direito. Isto só foi possível durante o primeiro século depois de Cristo. Acredita-se que as revoltas romanas a e a crise política ajudaram a reconquista Gangrel.

Pater Patriae Titus Venturus Camilla

Em um século, esta havia sido a primeira vez que Camilla sentiu que o poder estava novamente em suas mãos. Ele tinha liberdade completa e apoio de seus Primógenos. Camilla mudou completamente o funcionamento hierárquico de Roma, convocando Lysander algumas vezes e retomando a aliança para que ambos pudessem planejar juntos Roma.

As primeiras atitudes de Camilla foram descentralizar o poder que havia no Senado para Roma inteira. Cada região que Camilla julgava interessante para que os vampiros liderassem, ele dava como principado desde que todos no fim jurassem fidelidade. Os Brujah que aceitaram territórios foram os poucos que tornaram-se Imperatoris durante um curto período de tempo, na península Ibérica como em Nova Cartago, até as invasões Lasombra acontecerem. Os Brujah que não aceitaram foram os que ainda estavam orgulhosos pela queda de Cartago e sentiam que seus irmãos eram vendidos em aceitar territórios em troca de paz. Estes continuaram as guerras civis proclamando guerra contra a república e depois contra o império.

Desta forma, Camilla conseguiur aos poucos estabelecer um poder completo e fidelizado em Roma. Os Anciões que ganharam principados passaram, em peso, a obedecer Camilla. Mithras despediu-se de Camilla e marchou com os exércitos romanos para a Brittania, estabelecendo-se em Londínia e tornando-se Pater Patriae de lá. Camilla foi o único Pater Patriae de Roma que teve o respeito de Mithras.

Camilla conseguiu criar um ciclo de estabilidade entre os cainitas e exercer todo o plano que havia feito com Lysander. Embora quisesse realizar os feitos de Sahar, ele sabia que ainda não era a hora de fazê-lo em Roma. Calígula e Nero tornaram-se testes de tais experimentos, efetuados por Camilla.

Júlio César permaneceu até 44 a.C como Ditador até ser assassinado. Alguns acreditam que esta foi uma tentativa dos antigos membros do Senado Eterno de retomarem seu poder. Porém, Camilla já estava tão estabilizado em tão pouco tempo que foi completamente falha. O senado romano enfrentava o seu fim, estava enfraquecido e com a vinda de Augusto César, a República Romana foi transformada em Império Romano e Augusto tomou todo o poder para si, como Camilla o fez anos atrás. Em 27 a.C, Augusto tornou-se imperador de Roma.

Durante o primeiro século depois de Cristo, O Senado Eterno se uniu com objetivos parecidos e transformaram-se na Inconnu.

A Dinastia Júlio Claudiana

Quando Augusto César estabeleceu-se no comando como imperador de Roma quinze anos depois da morte de Júlio César, Camilla tomou a decisão e impôs seu comando de que os cainitas não comandariam os humanos diretamente, eles guiariam e manipulariam pelas sombras. Camilla queria que os cainitas fossem espectadores e deixassem com que a humanidade influenciasse suas decisões sem a manipulação de qualquer cainita.

Durante alguns anos, os ditadores do Império Romano tomaram suas decisões sozinhos, em maioria. Embora Camilla lutasse contra as interferências cainitas, era impossível retirar este comportamento permanentemente, então Camilla fez uma promessa para si mesmo: Ele só protegeria o que era seu e domínio Ventrue, mas não influenciaria humanos. Enquanto outros quisessem, eles o fariam, mas Camilla estaria fora disto.

O Reinado de Tibério César

Depois de Augusto César, Tibério Júlio César Augusto assumiu o reinado. O imperador teve muitos problemas, pois durante seu reinado, muita corrupção floresceu no império. Alguns acreditam que por trás de Camilla, os vampiros estimulavam este tipo de repercussão para atingirem seus objetivos. Embora para Camilla tenham sido anos de paz, os vampiros Brujah ainda tentavam a revanche numa guerra de política onde Toreadores e Nosferatus também faziam parte. Guerras de informações, escândalos políticos e mentiras sobre o império foram muito comuns neste período.

A Jyhad sempre aconteceu entre vampiros e desta vez a briga não era entre o Império Romano e outra civilização, era entre os próprios vampiros, que utilizavam de todos os escândalos políticos possíveis para destruírem uns aos outros.

O Império de Calígula

Incrívelmente, a loucura de Calígula não teve culpa nenhuma por parte dos vampiros. Ele era realmente insano, ou simplesmente não compreendíamos sua genialidade. Para alguns Malkavianos, ele deveria ser alguém muito especial, enquanto para os Ventrue mais sensatos, ele era um insano enlouquecido. Na realidade, Calígula enlouqueceu porque adoeceu.

No ano 37, com a morte de Tibério, Calígula foi aclamado imperador romano pelo povo e pelo Senado. Ao assumir o poder, foi recebido com entusiasmo pelo exército, que se mantinha fiel a seu pai. Os primeiros meses do governo de Calígula foram prósperos, pois ele respeitou o Senado, devolveu à Assembleia popular o direito de eleger os magistrados.

Decretou amplas anistias para aqueles que haviam sido condenados durante o mandato de Tibério e organizou grandes espetáculos circenses.

Foi ainda no mesmo ano que Calígula ficou insano. Alguns vampiros acreditavam que Calígula tinha sido amaldiçoado, outros que havia um demônio o influenciando e os mais céticos só atribuiam uma insanidade mental ao imperador. Fato é que Calígula tornou-se um imperador extremamente violento e autoritário. Ele tomou ações governamentais que prejudicavam os militares, elevou os impostos e aumentou a crise econômica em Roma graças a uma sucessão de ideias ruins que não conseguiam arcar com os custos. Calígula morreu pelos próprios

pretorianos em 41 d.C. Cláudio, seu tio assumiu o cargo de imperador.

O Império de Cláudio

Cláudio assumiu o império e para a infelicidade dos vampiros, descobriu sobre sua existência. Embora tenha sido um bom imperador, Cláudio sabia que não poderia informar à população sobre a existência de grandes monstros que andavam eternamente pelas ruas de Roma. Portanto, Cláudio retomou projetos incabados do reinado de Calígula para que pudesse investir em armamento contra cainitas. Por trás das curtinas, se manteve isento de declarar guerra aos vampiros.

Quando adotou Nero, Cláudio o deixou fora de qualquer política cainita para poupá-lo de sofrimentos. Cláudio priorizou seus filhos verdadeiros e os treinou para que pudessem lidar contra os vampiros, fundando a Orbem Mortale (Mundo Mortal) dentro do senado romano. A Orbem Mortale era uma seita financiada pelo próprio César, fora do Império Romano, com o objetivo de proteger os romanos pelas sombras combatendo vampiros com força total. Embora fosse financiada por Cláudio, ele tinha sido inteligente o suficiente para criar um auto sustento por meio de terras e comércio para a Orbem Mortale e desta forma, mesmo que encontrasse o seu fim, a seita não encontraria.

O governo de Cláudio foi prejudicial aos cainitas, que cobraram uma resposta de Camilla. Embora Camilla não quisesse intervir, tanto ele quando os Primógenos de Roma ordenaram e planejaram o assasinato de Cláudio. Seu governo durou por treze anos e Cláudio deixou seus segredo guardados para seus filhos, a quem pensava que assumiriam Roma após sua morte.

O Império de Nero

Quando Cláduio foi assassinado, na época Nero representava seu filho mais velho e por conta disto assumiu o império. Aos poucos, Nero foi descobrindo os relatos, documentos e informações que seu pai adotivo, Cláudio havia deixado para seus herdeiros, sobre os cainitas. As informações descobertas primeiro fizeram Nero experimentar a sensação do medo, que investigando descobriu que não eram mentiras. Nesta época, Malkavianos já estavam controlando a família César para garantir com que não houvessem os mesmos erros como houve com as descobertas de Cláudio. A ideia de que Agripina, mãe de Nero, pudesse matá-lo foi manipulação de um Malkaviano, tal esta que não poderia dar mais errado.

Nero tornou-se completamente paranóico quando descobriu por sua própria mãe o envolvimento da família com cainitas, acreditando que todos poderiam ser servos de vampiros em potencial. Logo, o imperador passou a não confiar em ninguém, senão a própria Orbem Mortale e logo os planos de conspiração contra sua própria família começaram.

A situação piorou quando tentativas inúmeras de assassinar Nero aconteceram, por membros da Inconnu que viram nele o potencial de derrubar o principado de Camilla. Nero potencializou uma briga entre vampiros e mortais, financiando a Orbem Mortale e espalhando boatos de criaturas das trevas pela cidade. Os vampiros da Inconnu atuaram pelas sombras, auxiliando tais boatos a se espalharem enquanto membros dos clãs Nosferatu e Toreador lutam impávidamente, comprados por Camilla, para fazer a fama de Nero como um louco.

A Península Itálica

Alguns chamam de "Imperio Cor Meum" (o Coração do Império), pois a península Itálica é a região mais importante de Roma. Alguns assumem que tal fato é comprovado apelas pela existência da capital romana dentro da península Itálica. Isto é meia-verdade, pois existem dezenas de outros fatores que corroboram a importância da região.

O primeiro fator que atesta a importância da península Itálica é justamente o desenvolvimento das rotas de comércio. Quando Roma estava crescendo, ainda durante a República Romana, foi decidido que dentro do império, seriam criadas estradas que ligariam as cidades umas às outras. Isto permitiu um grandioso desenvolvimento comercial, porque não haveriam possibilidades de perderem-se no caminho, as estradas sempre teriam postos e tropas militares que rondavam, podendo vigiar possíveis ladrões e batedores que interceptavam as caravanas, garantindo assim a segurança dos comerciantes. Tal fator contribuiu não apenas para o crescimento de Roma, a capital, mas para todas as cidades ao redor. Grande parte das cidades mais importantes de sencontram na península justamente porque cresceram juntas durante um longo período de tempo, sem interferências externas.

Outro fator que eleva a qualidade de vida local é a segurança. É impossível invasões bárbaras acontecerem ou quaisquer ataques em Roma sem antes passar por centenas ou milhares de quilômetros de extensão até chegar ao coração do império. Os civis podem preocupar-se apenas com os batedores locais, pois estes sempre estão rondando pelas estradas ou ruas das cidades do império. A falta de ataques direcionados às cidades principais também aumentou em grandes quantidade a expectativa de vida das pessoas, que podiam sentir segurança ao morar em qualquer lugar da península.

As decisões políticas sempre saem de lá. Roma transformou a península itálica em seu primeiro pólo político. O senado é encontrado em Roma, permitindo a segurança dos senadores, patrícios e que todas as decisões políticas sejam bem pensadas, dentro da segurança da região.

Ainda dentro da península Itálica, existem os cenários mais estonteantes e bem cuidados do Império Romano. Desde montanhas à grandes campos verdejantes com centenas de vinhedos permitindo com que o aroma de vinho perdure pelo ar e seja carregado pelos ventos. Existem praias paradisíacas,

florestas grandiosas, embora bem cuidadas pelo império. Provavelmente uma das melhores regiões para se estar dentro do império.

Para finalizar, todas as rotas marítmas terminam na península Itálica. Atualmente é possível dizer que a região é a maior importadora do mundo conhecido, afinal todas as cidades dentro do perímetro romano tem rotas comerciais entre si e por conta das maiores cidades estarem dentro do Império Romano, grande parte das levas econômicas terminam na península Itálica.

A Cidade de Roma

Se a península Itálica é conhecida como o centro do mundo conhecido, Roma atualmente é a capital do mundo conhecido. A capital do império atualmente chega próxima aos dois milhões e trezentos mil habitantes, superando todas as cidades conhecidas pelos romanos e sendo cotada como a cidade mais populosa do império.

Em Roma, tudo é de fácil acesso, pois qualquer especiaria, armamento, ferramentas e tecnologias adequadas para a época poderiam ser encontrados. A economia na cidade é muito rotatória, sendo conhecida como "Urbs Aeterna" (Cidade Eterna), pois sempre há alguém trabalhando por lá. A maioria dos cidadãos possuem sua rotina, mas existem aqueles que trabalham durante o dia e aqueles que trabalham durante à noite.

O comércio em Roma era muito bem aproveitado. Alimentos, bebidas, animais, tudo poderia ser vendido. Existem ruas que eram compostas apenas de lojas e vitrines exibindo cada uma suas mercadorias. É possível encontrar o que desejar e vender o que desejar em Roma, em zonas comerciais muito populosas durante o dia e algumas vezes, em eventos, durante a noite.

A política está bem centralizada em Roma. O senado e as grandes edificações como o Fórum Romano e o Monte Palatino encontram-se diáriamente utilizados por senadores e até mesmo o César. Os grandes nome da política se encontram em Roma, como magistrados, questores, pretores, cônsules e cargos políticos que determinam suas funções para com o império. As grandes eleições acontecem na cidade, permitindo com que trezentos senadores, em peso, patrícios possam fazer parte da política romana após serem eleitos. Todas as decisões imperiais são votadas ou vetadas em Roma, mesmo que cada cidade possa ter seu próprio senado, ainda sim não é possível passar por cima das leis que foram definidas na capital.

Não é possível falar de Roma e esquecer-se da cultura. Dentro do Fórum Romano, existe uma sessão definida apenas para a administração de eventos culturais. Qualquer cidadão romano tem direito a participar dos eventos criados pelo César ou senadores em bucas de diversão e relaxamento. Vez ou otura, apresentações são realizadas nos teatros espalhados pela cidade e nos campos de equitação, que muitas vezes são reservados para apresentações com cavalos. A próxima edificação que provavelmente atrairá muitos visitantes para Roma é o Coliseu, que deve terminar de ser construído em alguns anos. Além disto, grandes estátuas exaltando os grandiosos generais, divindades, césares e heróis de Roma eram esculpidas e posicionadas nas ruas mais populosas da cidade, de forma que os cidadãos romanos sempre se lembrassem de sua história.

Todos os cidadãos em Roma tem muitos direitos. O primeiro é em relação às necessidades básicas, pois os banhos públicos estão abertos para qualquer um, alimentados pelos aquedutos construídos pelos romanos. O direito às fontes e a água também é permitido para qualquer cidadão romano que esteja passando por necessidades e principalmente pela sede. Banheiros públicos ligados à Cloaca Máxima (sistema de esgotos romano) permite com que todos os cidadãos façam suas próprias necessidades, tentando manter a cidade um pouco menos suja.

Quando a hora da morte chegar, os cidadãos falecidos são queimados ou sepultados em grandes necrópoles, no subsolo de alguns territórios dentro da cidade.

Nem tudo são flores. A peste e a pobreza também atingem em cheio Roma. Existe uma desigualdade social evidente, em que apenas os patrícios desfrutam dos melhores palácios, comidas, bebidas e mulheres ou homens durante suas noitadas. Alguns até mesmo dormem em *villas*, conhecidas como as mansões romanas, cercadas por guardas e melhores proteções que os homens poderiam ter na época enquanto os pobres tem que esforçar-se para defenderem-se de ladrões que andam em Roma.

Mesmo com a criação da Cloaca Máxima, a cidade era uma sujeira completa. As pessoas muitas vezes jogavam lixo no chão, o rio Tibre fedia e o cheiro podre de esgotos, algumas vezes abertos, pairava pelas regiões mais pobres. A quantidade de pessoas

também transformou a cidade em superpopulosa, obrigando os romanos a criarem edificações de dois ou três andares, chamados de "apartamentos", onde pessoas moravam em casas minúsculas dentro destes prédios.

Por conta da superpopulação, Roma já não utiliza mais de territórios próximos para criar fazendas. Muitas vezes outras cidades são as principais alimentadoras de Roma, pois a expansão e o êxodo rural em Roma tiraramo espaço para grandes plantações, como haviam no século passado. Isto obriga a cidade a ter rotas de comércio que possam sempre estar levando alimentos e outras especiarias, porque a superpopulação demanda um tanto que a cidade já não comporta mais.

Filhos de Caim em Roma

Roma ainda é administrada por Camilla, que atua como Imperator com um conselho funcional de primógenos, que respondem a maioria dos cainitas por ele. Há uma década, Camilla deixou de comparecer à reuniões e quaisquer outros eventos políticos, pois a Orbem Mortale têm agido com poderio máximo. Além disto, alguns suspeitam que a Inconnu tem caçado Camilla após a dissolução do Senado Eterno.

Em conjunto com os Malkavianos, os Ventrue passaram a deter maior parte do controle da cidade. O senado romano possui muitos carniçais de Ventrue que respondem para os interesses do clã enquanto os Malkavianos infiltraram-se na religiosidade local, criando muitos seguidores.

Membros do clã Toreador atuam nas áreas culturais e sociais da cidade, administrando eventos, participando de quaisquer alterações estruturais e das edificações da cidade. A urbanização, administrada pelo clã Toreador deu-lhes uma grande arma, pois eles conseguemd deter controle da urbanização de Roma. Isto obrigou os Ventrue e Malkavianos a realizarem um Triunvirato com os Toreador.

Impiedosos membros do clã Brujah atuam com poucos recursos em Roma, atuando nas sombras aos poucos para que futuramente possam criar uma grandiosa revolta. Acredita-se que alguns deles têm influenciado nas loucuras de Nero. Os membros do clã Assamita tornaram-se muito importantes pelos seus serviços em Roma, pois a corrupção romana tornou-se parte do dia a dia. Isto traz perigos aos carniçais do senado que precisam ser protegidos dos próprios humanos. Por conta disto, os serviços dos Assamitas têm sido bem requisitados e da mesma maneira que são contratados para matar, também são contratados para proteger.

Clãs como Gangrel e Ravnos passam quase despercebidos em Roma. Há quem diga que existe um ou outro pela cidade, mas não detém muita influência e nem procuram por isto. Os Gangrel não gostam de Roma e por isto ausentam-se o máximo possível de quaisquer políticas para que possam ter sua paz. Embora fosse melhor retornarem para suas terras, eles sabem dos perigos da fronteira e por isto não saem da cidade. Membros do clã Ravnos estão muito quietos ultimamente e por menores que sejam na cidade, eles poderiam aumentar os ânimos.

Os Nosferatu jogam para si mesmos, trocando informações com quem quiser pagá-los. A Cloaca Máxima foi uma recente grande conquista dos feiosos, permitindo grandes fontes de movimentação pela cidade e ouvidos por todos os cantos e paredes.

De todos os clãs que atuam na cidade, os Salubri e os Capadócios encontram-se mais deslocados das políticas. Enquanto membros do clã Salubri lutam para curar os leprosos e doentes que sofrem cada vez mais com a falta de cuidado que o império tem com eles, o clã Capadócio atua na tentativa de esconder os cristãos e lutar ao lado deles, em pról da causa. Ainda não foi registrada a presença de Lasombras e Tzimisces na cidade. Há quem diga que existem Setitas escondidos pelas ruas de Roma.

A Cidade de Pompeia e Cuma

Pompeia e Cuma cresceram utilizando o Roma como apoio. Na realidade, Pompeia é uma cidade mercantil, estabelecida na costa da península Itálica e a alguns quilômetros ao sul de Roma. Pompeia possuí um dos maiores portos da região, permitindo com que grandiosas exportações sejam feitas para a cidade e assim, repassando pelas rotas comerciais às outras. Cuma, atualmente conhecida como Neápolis ou Nápole, atua como auxiliar de Pompeia, embora também possua um grandioso porto.

Posicionadas ao lado de um vulcão, ainda inativo, primeiramente Cuma foi desenvolvida ali pelas terras extremamente férteis. A criação de Nola, uma pequena cidade e Estábia, um posto militar aconteceram próximos da mesma época. Por conta de tais pontos de parada estarem muito próximos, Pompeia foi criada a partir da junção de Nola e Estábia, com uma estrada interligando os vinte e três quilômetros de distância entre Neápolis e Pompeia.

Com o tempo, o império romano anexou a cidade e interligou suas estradas com Neápolis, facilitando assim a viagem de Roma para ambas as cidades. Esta decisão fez com que o império pudesse ver o potencial de ambas as cidades e portos começaram a ser construídos em Pompeia enquanto a logística passou a ser desenvolvida em Neápolis. A ideia era que a mercadoria chegasse em Pompeia e Neápolis enviasse para as outras cidades.

Esta decisão fez com que Pompeia e Neápolis crescessem exponencialmente, pois o império passou a usá-la frequentemente, por estarem relativamente próximas a Roma e interligadas por várias estradas que levavam às outras cidades. Pompeia passou a ter o maior comércio maritmo da península, podendo receber todo tipo de mercadoria e Neápolis enviá-la para qualquer lugar da península Itálica. Por conta disto, grande parte das exportações que outras cidades realizam passam por Neápolis e Pompeia, enquanto as importações passam por Pompeia e Neápolis.

Isto permite que o Império Romano mantenha uma rigorosa fiscalização de tudo o que entra e sai de Roma. Óbviamente existem comerciantes ilegais que ainda transpassam as leis e aprendem a como burlar as regras. Ou simplesmente pagam que é capaz de fiscalizar para fazer vista grossa.

Pompeia chega próxima aos vinte mil habitantes enquanto Nápole, um pouco menor, chega próxima aos quinze mil habitantes. Juntas, totalizam trinta e cinco mil habitantes. São cidades populosas e próximas uma da outra, de forma que apenas em uma hora de viagem os comerciantes possam fazer esta passagem de cidade para cidade.

Diferente de Roma, ambas as cidades são muito mais organizadas, para que possam fazer com que o comércio funcione muito bem. As estradas são planejadas e os portos são bem construídos, para serem duradouros.

A cultura em ambas as cidades puxa os costumes de Roma, com templos espalhados pela cidade, estátuas e outras locais de diversão como os circus e arenas menores, para brigas entre gladiadores. Em Pompeia, as pessoas não passam por tanta desigualdade social quanto em Roma. Na verdade, as pessoas vivem melhor do que na capital. O mesmo se aplica a Neápolis, embora Neápolis seja uma cidade muito mais movimentada comercialmente do que Pompeia pelo simples fato de organizar toda a logística, enquanto o trabalho de Pompeia é apenas entregar.

Embora a segurança seja um pouco maior do que em cidades como Roma, tanto em Neápolis quanto em Pompeia existe uma organização entre famílias de patrícios que dominam todo o porto e logística. A família Angellis e Bernieri.

Tudo o que é relacionado à logística de Neápolis passa pelos Angellis enquanto todas as mercadorias exportadas e importadas passam pelos Bernieri. É complicado tentar exportar ou importar algo sem pagar uma taxa a ambas as famílias, que dificultam a vida de cidadãos mais simples em ambas as cidades. Sem eles, o sistema de mercadorias não funciona, não passam pela fiscalização ou são simplesmente enviadas para outros lugares e revendidas. Forças políticas da cidade se vêem compradas por ambas as famílias para que qualquer reclamação não venha a trazer dores de cabeça.

Filhos de Caim em Pompeia e Neápolis

Acredita-se que ambas as famílias são dominadas por Ventrue e Toreador. Os Ventrue, comandando a família de Pompeia e os Toreador, a de Neápolis. Isto transforma ambas as cidades num clima político tenso, pois ambas as famílias não permitem espaço para ninguém, não importa o clã, crescerem de qualquer maneira. Esta espécie de máfia inibe o crescimento de outros clãs. Existem fontes que afirmam qeu ambas as famílias são inteiramente servas de ambos os clãs e é possível encontrar por lá carniçais de centenas de anos.

A Península Ibérica

Embora a península Itálica fosse o foco político do mundo, a península Ibérica era ponto estratégico. Quando conquistou a península Ibérica, durante as Guerras Púnicas, o fez para que pudesse ter controle completo do Mare Internum (Mar Mediterrâneo), acesso rápido ao continente africano e deixar Cartago sem recursos para sustentar-se.

Na época, a Hispânia possuia grandes postos de mineração, que permitiam que Cartago pudesse manter suas riquezas enquanto guerreava com Roma. Após as Guerras Púnicas, Roma decidiu por conquistar todo o território para qeu pudesse ter a Gália inteira, tomando assim seus plantios, suas minas e rotas comerciais.

Até o início do primeiro século, a Hispânia e Gália passaram por uma romanização. Antes, ambas

as regiões tinham sua própria língua, costumes, economia e cultura. Roma assimilou tudo isto e passou a impôr sua cultura sobre o território. Isto transformou completamente os povos Hispânicos. Para que não houvessem revoltar naquela região, os senadores romanos enviaram tropas militares, doando terras as líderes militares de destaque e fundando novas cidades. As estradas também foram criadas e famílias de patrícios, originadas da península Itálica foram enviadas para as maiores cidades da região como investimento econômico local.

Este conjunto de decisões transformou completamente a península, que em questão de um século já se encontra muito distante do que foi um dia. Roma ainda utiliza os postos de mineração da Ibéria, mas passou a focalizar suas atenções em outros territórios mais necessitados de desenvolvimento.

Além de tudo, a saudade da antiga cultura que permanecia nos territórios Hispânicos fizeram com que artistas tentassem relembrar os velhos tempos. Poemas, esculturas, pinturas e obras magnânimas sobre os tempos áureos de cultura da Ibéria são criados cada vez mais, por artistas que tem como função não deixar que sua cultura morra.

Embora a península Ibérica tenha tido muito investimento romano, aos poucos a qualidade de vida lá têm caído. A corrupção passou a tomar conta das famílias de patrícios e dos militares, formando algumas facções e focos de corrupção poderosos. A falta de fiscalização de pessoas corretas fazem com que a Hispânia torne-se lugar de lucro para os patrícios e militares. Aqueles que vivem por lá começam a sofrer a defasagem das cidade, que aos poucos deixam a infraestrutura ruir mais e mais.

A Cidade de Córdoba

Córdova ou Córdoba foi um dos maiores investimentos que o Império Romano já fez em uma cidade, pois quando o império conquistou a cidade, a população era grandiosa demais e as revoltas poderiam acarretar na perca daquele território. Para demonstrar a preocupação com as terras Hispânicas, Roma investiu pesado em Córdova.

Após a vinda de Roma, aquedutos, pontes, expansão e infraestrutura foram aplicadas à cidade. As casas passaram a carregar os métodos de construção romanos. A ideia dos patrícios da época é que eles conseguissem fazer com que os cidadãos de Córdova sentissem que estavam em Roma, com os melhores equipamentos e lições que os romanos poderiam trazer.

A economia de Córdova foi brutalmente impulsionada pelo império, que fez inúmeras campanhas e transformou a cidade no pólo econômico da península Ibérica. Todas as outras cidades e aldeias nos arredores passaram a pagar tributos para Córdova graças à política dos senadores, que colocaram a responsabilidade de todas estas cidades menores no senado de Córdova.

A cultura romanizada misturou-se com a cultura de Córdova. Com quase cem mil habitantes, foi muito difícil para que Roma pudesse sobrepor a cultura Ibérica e por conta disto, a cultura foi meclada apenas, mas grande parte dos artistas mais famosos da Ibéria moram em Córdoba. Como forma de agradar aos cidadãos, os senadores ainda criaram legislações que protegessem ambas as culturas, garantindo o sustento de cidadãos que pudessem provar que eram realmente artistas nascidos na Hispânia apenas. Este crescimento grandioso de artistas tem feito a fama da cidade como uma das cidades mais culturais da Ibéria.

A economia local funciona muito bem, embora a corrupção tenha transformado a cidade em um centro impossível de se atuar sem "molhar as mãos" de algum dono de terras, soldado ou comerciante. Todas as rotas comerciais importantes passam por Córdova e as taxas impostas pelos patrícios alimentam ainda mais esta corrupção, fazendo com que os mercadores paguem taxas menores para soldados permitirem sua passagem ou até mesmo para pegarem outros caminhos.

Há uma disputa entre patrícios e mercadores, pois aqueles que tentam pegar outras rotas ou bular o sistema criado pelos patrícios são frequentemente desafortunados para encontrarem "sem querer" batedores durante o percurso para outras cidades.

A política da cidade passa por uma crise, onde o Tribuno Militar tem adquirido cada vez mais poder, devido à prominência de militares na cidade, que superou a quantidade de patrícios que moram por lá. As diputas senatoriais têm se tornado cada vez mais acirradas para ver quem toma o controle completo da cidade.

Filhos de Caim em Córdova

Embora Córdoba esteja liderada por um Imperator Malkaviano, a disputa entre ele e o Ventrue que está atuando como militar tem crescido exponensialmente. No passado, enquanto Camilla estava liderando a diplomacia cainita em Córdova, tanto o Malkaviano quando o Ventrue haviam concordado em um tratado de aliança. Mas o passar dos séculos os fez caírem no desentendimento, passando para a rivalidade e os transformando em potenciais competidores.

Os Toreador aproveitam o máximo para lucrar com o que ambos os clãs deixam de lado: O próprio comércio. Tão concentrados estão os Ventrue e Malkavianos em cobrar taxas dos viajantes que se esquecem que o verdadeiro potencial econômico está nos mercados principais e não fora dos domínios da cidade. Ao mesmo tempo aproveitam para comprarem os senadores e sustentarem os artistas locais, que aos olhos de um Toreador, possuem o melhor potencial do império.

A Cidade de Toledo

Com cerca de vinte e sete mil habitantes, Toleto atualmente é um bom centro metalúrgico do Império Romano. Primeiramente porque é uma das únicas cidades que produz em peso as moedas romanas, que aos poucos começam a tornarem-se cada vez mais comuns do que o sistema de economia por escambo, terras ou escravos. Além disto, Toledo possui uma produção industrial enorme de armamentos romanos como espadas, armaduras, escudos e entre outros utensílios de guerra. De lá, saem as melhores produções do império para serem distribuídas entre os militares.

Toledo é cortada pelo tio Tejo, que abastece parte da cidade, além dos aquedutos contruídos pelos romanos para facilitar não só a produção da cidade como mantê-la bem abastecida mesmo em tempos de seca. As ruas são bem cuidadas, permitindo fácil deslocamento para qualquer outra cidade. Toleto é um centro econômico na Ibéria e cresceu tanto porque as rotas de comércio relacionadas a metais sempre passam por lá antes de irem para outras cidades em outras regiões.

Como forma de enriquecimento, comerciantes começaram a traficar escravos entre a Hispânia, partindo de Toledo e levando-os para qualquer lugar, desde que apresentem talento. Por lá, existem muitas arenas e a luta de gladiadores é considerar muito comum. Portanto, o mercado de gladiadores é bem aberto e fornece portas para entrar em cidades maiores. Os vendedores de escravos de Toleto acreditam que com a abertura do Coliseu, em Roma, o mercado vai se expandir em níveis astronômicos.

Filhos de Caim em Toledo

A cidade das espadas e das moedas é governada por um Pater Patriae Toreador. Por lá, não existem muitas tramas políticas, embora aos poucos as informações de que membros do clã Brujah tem trabalhado como forjadores junto com os Toreador têm corrido soltas.

Os Lasombra têm estado entretidos em negociatas junto com os Nosferatu, permitindo rotas comerciais de escravos para Nova Cártago e para o resto do mundo, lucrando muito com este modelo de negócios. Os Capadócios acabaram de construir uma grande necrópole na cidade, permitindo com que seus estudos avancem muito em valor e os Salubri envolvem-se num confronto entre Setitas e Ravnos, tentando manter a ordem entre ambos, acreditando que há potencial infernalista na presença de ambos os clãs dentro da cidade.

Nova Cartago

Fundada antes das Guerra Púnicas, Nova Cartago tinha como objetivo manter o domínio cartaginense dentro do território Ibérico, pois o porto da cidade era a porta de entrada para o continente europeu. Embora seja uma cidade pequena, Nova Cartago tem muito potencial para crescimento, apresentando uma população de quase doze mil habitantes. A vinda dos romanos não destruiu completamente a cidade como em Cartago. Os romanos, assim que conquistaram a cidade, bloquearam as possibilidades de Cartago de ter acesso à península Ibérica e fortaleceram o comércio com Nova Cartago para não perderem o potencial maritmo da cidade. Com o tempo, a cidade foi renomeada para Cartagena e tornou-se um bom ponto de acesso para a Ibéria.

Desde então, Cartagena viu-se um tanto abandonada por Roma, com poucos tributos sendo enviados para a cidade conseguir manter seu domínio, obrigando os cidadãos de Cartagena a trabalharem para outras cidades nos arredores, quase em um estado de independência.

Filhos de Caim em Nova Cartago

Quando Camilla prometeu terras aos Brujah, deu a eles Cartagena. Era distante o suficiente de Roma e considerava Cartagena um ponto pouco importante, uma vez que Neápolis e Pompeia estavam se tornando os maiores pontos comerciais do império, com um grade investimento na logística e nos portos.

Acredita-se que Cartagena seja a única cidade romana atualmente que tenha um Imperator Brujah, embora este conhecimento seja pertencente apenas à Camilla e ao próprio clã Brujah da cidade, como um segredo de ambos. O clã Brujah ainda tenta reerguer a glória de Cártago em Cartagena, mas os tempos são outros e como não são os únicos e não possuem liberdade para atuar completamente sozinhos na cidade, Cartagena ainda não se tornou o sonho Brujah.

Os Lasombra têm controlado parte dos portos em uma disputa contra o clã Ventrue de quem domina mais. O clã Ventrue estabeleceu-se para vigiar o que os Brujah tramam dentro dos domínios da cidade e tais informações sempre chegam aos ouvidos de Camilla. O medo de haver um potencial infernalista na cidade assusta aos Ventrue que estão por lá criando um clima extremamente tenso de Brujah contra Ventrue, contra Lasombra, dando a sensação de fogo cruzado. Recentemente, um apelo foi feito, trazendo o clã Malkaviano para a cidade. A influência dos Nosferatu, em uma delicada aliança com os Lasombra é grandiosa o suficiente para impedir que haja uma tentativa de migrar qualquer Toreador para lá.

Cartagena é a única cidade que os Brujah conseguem ter voz, graças à Camilla, em honra ao seu acordo. Esta pode ser uma das poucas chances que os Brujah tem de reerguerem-se e reestruturarem o clã.

Região da Tessália

A conquista da Tessália aconteceu após as Guerras Macedônicas, quando Roma mantinha começou a expandir astronômicamente em busca do Mare Nostrum, para manter controle sobre todo o mediterrâneo. Esta conquista foi de muito valor para Roma, pois agregou muito à cultura do império, que na época ainda era república. A Tessália garantiu fácil acesso à Bizâncio (Constantinopla) e ao Mar Negro e rota marítma rápida ao Egito, depois anexado por Júlio César.

Embora a Tessália não seja uma região extremamente rica em termos de economia, é uma região extremamente rica em cultura. Graças à Tessália que Roma inovou seus conceitos de arquitetura e filosofia. O politeísmo romano foi completamente moldado e influenciado pelo politeísmo grego. Além disto, técnicas de combate adotadas por Esparta foram adotadas e desenvolvidas ainda mais pelos romanos anos depois. Além de tudo, a conquista da Tessália mudou completamente o sistema de ensino romano, pois os professores e filósofos saíam de lá e eram transportados para todo o império, principalmente para a capital para ensinar aos filhos dos cidadãos romanos.

A Cidade de Atenas

A antiga capital da Grécia transformou-se um grande porto para o Império Romano. Além de ser o berço de democracia e da erudição, Atenas passou a ser usada como uma forma de cortar caminho para qualquer lugar da região oriental do Mare Nostrum.

Quando foi anexada, Roma não realizou os mesmos métodos de romanização que em outras cidades. Na realidade, Roma fez o contrário. Poderíamos dizer que na realidade o império passou por uma "gregorização", moldando completamente sua forma de pensar em democracia, em história e em outros fatores que impactavam muito no império.

Atenas ainda hoje é um marco cultural importante para Roma. Os jogos olímpicos ainda são realizados em Atenas, embora as tradições digam que apenas cidadãos originalmente gregos podem participar dos desafios, são motivos de visitas à cidade. O comércio com Atenas é um tanto fraco, na realidade o que realmente traz importância à cidade é a educação. Os jovens gregos são os mais bem educados do mundo conhecido nesta época e é por isto que Roma ainda valoriza a grécia. Seus métodos de estudos são únicos e ainda ninguém conseguiu replicá-los.

Embora não seja uma das cidades mais populosas do império, Atenas conta com dezessete mil habitantes, dando muito espaço para que vampiros possam atuar por meio de seus carniçais. A cidade passa por uma grande transformação onde cultos religiosos tem crescido com força, cada um relacionado às filosofias adotadas por seus líderes. Filosofias essas que já foram abordadas e desenvolvidas há séculos atrás por grandes pensadores como Sócrates, Aristóteles e outros.

Filhos de Caim em Atenas

Há séculos os Brujah saíram de Atenas e não retornaram. Existem poucos membros do clã que ainda despendem tempo nas filosofias gregas e é possível que apenas os mais saudosos o fazem. Atualmente, o Imperator de Atenas é Lysander, que vez ou outra deixa a cidade para visitar Roma à convita de Camilla.

O comando de Lysander impede que qualquer Brujah tenha qualquer tipo de influência em Atena. Por lá, os Toreador são grandes responsáveis, influenciados por Lysander a continuarem mantendo o valor da cultura grega e o valor das filosofias criadas pelos mortais gregos há séculos atrás. Muito disto, Lysander ainda faz em homenagem à sua criadora, destruída

há séculos atrás durante as Guerras Púnicas.

Além disto, os Malkavianos atuam como oraculistas para os próprios gregos, aconselhando-os quando necessário por meio de carniçais e atuando como emissários das divindades gregas. Ao mesmo tempo, os Ventrue de Atenas não atuam como os Ventrue de Roma. Na realidade, Lysander os mantém como completos guerreiros, ainda treinados com a mesma rigorosidade dos antigos espartanos. O Pater Patriae fundou a Escola de Artes Militares na região permitindo com que qualquer um que se prove fiel ao principado possa aprender um pouco de técnicas de defesa pessoal. Os Nosferatu da cidade atuam como portadores dos segredos perdidos em conjunto com membros do clã Capadócio. Aparentemente, Lysander conseguiu estabelecer o método ideal de governança que planejou com Camilla.

O verdadeiro problema da cidade é em relação aos cultos religiosos e filosóficos. Além dos Malkavianos, os cultos também são liderados por Setitas e o clã Lasombra. Alguns outros acreditam que os Baali também andam envolvidos em alguns deles. O senado de Atenas anda muito dividido entre tais filosofias em uma política muito acirrada de quem molda a cidade de acordo com suas convicções filosóficas.

Carniçais são muito presentes, representando as vontades de seus soberanos cainitas. Durante o dia, eles realizam grandiosos debates políticos e em alguns deles até violentos. Quando a noite chega, tais debates passam a ser responsabilidade dos cainitas, que se vêem numa guerra fria prestes a explodir para conseguir o governo local.

Seitas e Organizações Secretas

Várias seitas diferentes surgiram entre os Cainitas dessa era. Cada seita mantém seu poder de maneira diferente. Algumas são grupos informais unidos pela conveniência, enquanto outras são sociedades altamente ritualizadas. Juntas, elas formam as principais forças políticas na sociedade dos cainitas.

Senatus

Fundado por Camilla, o Senatus é todo o conselho de anciões que domina uma cidade e impõe as regras e tradições. Não necessáriamente só em Roma, mas em toda cidade de domínio romano populosa o suficiente para arcar com um conselho de anciões. Qualquer cidade que possua um Senatus responde diretamente ao Senatus Principalis, em Roma, comandado por Camilla.

O objetivo do inicial era substituir o Senado Eterno e funcionou exatamente como Camilla desejou, expandindo-se cada vez mais pelo império. O Senatus tende a ser muito seletivo com os membros que fazem parte dele, pois geralmente são os Primógenos da cidade em conjunto com o Imperator, dominando quase eternamente e nunca permitindo a entrada de novos membros.

O Senatus Principalis toma decisões pelos cainitas por toda Roma enquanto cada cidade que tiver um Senatus tomará deciões básicas para as cidades. Qualquer decisão que vá possam ir encontro com as do Senatus Principalis devem ser reportadas imediatamente à Roma para verem as procedências da decisão. O Senatus possui suas próprias tradições de lealdade entre os membros para cada cidade participantes, tradições estadas são aprovadas ou vetadas pelo Senatus Principalis.

Liberum Immortalitatis

Composta por vampiros jovens que declararam rebelião aberta contra o Senatus e os anciões dos clãs, a Liberum Immortalitatis prega que todos os jovens neófitos devem ser livres das maquinações anciãs. A maioria deles é encontrada entre os neófitos e os descontentes com a sociedade cainita. Eles buscam a liberdade e se rebelam contra a autoridade de seus senhores e o poder dos Imperatoris.

Os membros da seita viajam em bandos a fim de estarem protegidos caso algum ancião esteja tramando suas mortes. Embora tenha começado com o objetivo de libertarem-se dos domínios de anciões, aos poucos a seita tem se tornado cega aos olhos da causa "obrigando" cainitas mais jovens a se libertarem.

Orbem Mortale

Embora a grande maioria dos membros desta seita sejam mortais, cainitas também estão envolvidos em um jogo sujo, ajudando os caçadores para que não sejam caçados.

A Orbem Mortale foi criada pelo imperador Cláudio, antes de Nero, quando descobriu que vampiros eram um poder presente entre os mortais. Porém sua criação logo foi corrompida sem nem ao mesmo que soubesse. Ninguém sabe quais vampiros estão realmente envolvidos com a Orbem Mortale, embora seja uma organização muito perigosa, pois tem seus próprios meios de sustento. Recentemente começou a receber quantidades estrondosas de investimentos

vindos de Nero César, permitindo com que os vampiros fiquem completamente despreparados contra esta organização.

A Orbem Mortale não é religiosa, embora existam muitos mortais que acreditam em Mithra ou em deuses do politeísmo romano. Cristãos são uma raridade dentro da seita, mesmo que a seita tenha um objetivo único e ninguém de lá tenha o objetivo de trair uns aos outros.

A causa da Orbem Mortale é únicamente exterminar os cainitas. Eles começaram agindo em Roma e aos poucos espalham seus poderes entre outras cidades. Acredita-se que a Orbem Mortale é precursora da Sociedade de Leopoldo.

Inconnu

Após a dissolução do Senado Eterno, os membros que pertenciam ao Senado passaram a fazer parte da Inconnum, uma seita criada para que eles mesmos pudessem contar com sua própria lealdade em busca de manter sua influência no império e reconquistar seu poder em roma. Aos poucos, a Inconnu têm se espalhado pelos territórios romanos, enviando membros da seita para todos os lados e cidades importantes que o império possa conquistar, a fim de possuir um pouco de poder em cada um desses lugares e influenciar exatamente como desejam.

Os Inconnu tendem a se preocupar com os costumes antigos, advindos da época de Collat e muitos deles acreditam firmemente que os humanos deveriam ser tão bem tratados quanto possível. No entanco, eles têm sua cota de conflitos internos, assim como todos os grupos de cainitas. Entre os membros dos Inconnu, há pouco consenso, a não ser pelo desejo comum de exterminar os mais jovens do que eles.

A Inconnu é extremamente competitiva e divídilmente aceita perdas de poder completamente calada. Os cainitas remanescentes da época de Collat fazem estão sempre envolvidos em tramas políticas, tentando derrubar vampiros que consideram fora do padrão que entendem como ideal.

Tal'Mahe'Ra e Manus Nigrum

Desde a sua origem como um culto à morte humano no mundo antigo, a Tal'Mahe'Ra se desenvolveu até descobrir o segredo da vida imortal dos vampiros. Com os séculos Tal'Mahe'Ra passou a enfrentar problemas internos de discordância e por isto dividiu-se entre Manus Nigrum, que atuaria nas políticas de Roma, no Ocidente e a Tal'Mahe'Ra que manteria seus estudos ocultos no Oriente.

O processo de mudança tem sido um tanto complicado e cansativo, aparentemente as Seitas ainda estão cogitando se é interessante manter um comum acordo de comunicação e sobre ofertas de paz para que não haja nenhum conflito ou guerra entre si.

A Tal'Mahe'Ra devota suas energias para o estudo dos demônios e do inferno, como para onde vão as almas dos mortais após a morte. Já a Manus Nigrum, no entanto, desenvolveu um agudo imteresse pela política romana. Os poucos anciões que sabem sobre ambas as seitas dizem que eles trabalham para destruir os Baali. Na realidade, o objetivo principal de ambas é trabalhar contra os vampiros. Justamente por isto que ambas ainda mantém-se como aliadas, pois uma das vertentes trabalha utilizando as energias infernais e da morte enquanto a outra trabalha utilizando a política dos próprios cainitas.

Para ambas as seitas, a existência de vampiros é altamente prejudicial ao desenvolvimento humano eles acreditam que destruir os vampiros é a melhor saída para um mundo em paz. Vez ou outra, a seita se apresenta para alguma das outras para auxiliar na destruição dos cainitas de alguma cidade local. Quando a limpeza é realizada, eles passam para outra cidade.

Recentemente, os estudiosos ávidos da Tal'Mahe'Ra têm formulado teorias sobre o fim dos tempos e da Gehenna, aparentemente mencionado em escritos e cópias do livro de Nod. Por este fator, especulações começaram a surgir, ao menos dentro da Tal'Mahe'Ra sobre quando poderia acontecer o fim dos tempos e estudos com previsões começaram a ser fortemente realizados.

Em ambas as vertentes não há uma limitação para cainitas participarem. Na verdade, os cainitas que podem tornar-se membros são estudados por um tempo até serem aceitos. Por lá, são encontrados desde Brujah Verdadeiro a Capadócio.

Culto de Tífon Trimegistus

Criado pelos Seguidores de Set, o Culto de Tífon Trimegistus tornou-se o principal regedor da disciplina religiosa Setita. Dizem que o culto foi criado em Alexandria, capital do Egito. Com a expansão do Império Romano e o acesso à cultura grega e romana, os Setitas aprenderam o politeísmo romano, entendendo a Divindade Set como Tífon, o dragão serpente nascido de Gaia e do Tártaro para sitiar o

Olimpo e destruir os deuses. Assim, o Culto de Tífon foi estabelecido. Os seguidores deste culto tratam Tífon como uma interpretação de Set.

A grande popularização deste culto se deu pela estratégia grandiosa dos Setitas em manipular as mentes dos mortais. O Culto de Tífon é dividido em três pequenos cultos, dedicados a Baco, Marte e Plutão. Os Setitas consideram estes três deuses como faces alternativas de Tífon. Desta forma, o culto se dedica a mostrar a verdadeira face das divindades romanas, dizendo aos mortais e vampiros que estas não passam de cópias ou versões das divindades cultuadas pelos Setitas

Atualmente o maior templo de Tífon está localizado em Alexandria, embora os Setitas não estejam medindo esforços para construírem templos por Roma. Aos poucos, a verdade dos Seguidores de Set estará escancarada nas convicções romanas e então, só poderá haver uma divindade: Set.

Collectoribus Caim

Muito se perdeu com a história, principalmente sobre o que os vampiros realmente foram um dia. Collectoribus Caim é uma organização já enfraquecida. Membros que participam dela buscam resquícios das primeiras cidades, artefatos perdidos, conhecimentos e em alguns casos, interferir nos planos dos Cainitas.

Diferentemente da Tal'Mahe'Ra e da Manus Nigrum, estes vampiros não atuam de qualquer forma em pról ou contra os vampiros. O interesse é simplesmente preservar a história vampírica, pois eles acreditam que como uma raça elevada, os vampiros deveriam ter este luxo. Infelizmente, a Collectoribus Caim vêm perdendo força, uma vez que os Brujah eram principais participantes de tal organização. Quando Cartago existia, costumavam ter muito poder centralizado, embora agora mal ouve-se falar da grandiosidade de seus participantes.

Não se sabe quais Famílias estão envolvidas com esta orgnização, mas têm se vaga noção de que Brujah, Assamita, Salubri e alguns Toreador atuavam juntos na época de atividade da organização. A maioria dos vampiros que lá estão já pertencem à idade anciã e provavelmente estão focalizando seus esforços para recuperarem poder perdido. Talvez seja questão de tempo até que esta organização seja desfeita completamente.

APPENDIX

Tudo na ficha de personagem fala sobre as habilidades e personalidade de seu personagem. Ele ou ela é forte? Atlético? Aprendeu? Bom em uma luta? O que ele ou ela acredita? Quem são seus amigos? Qualidades e Defeitos permitem que você adicione mais uma camada de profundidade ao seu personagem, fornecendo benefícios mecânicos e desvantagens para certas circunstâncias narrativas. Esses são materiais opcionais, então seu narrador tem a palavra final sobre se os permite ou não. Narradores e jogadores são encorajados a discutir o uso de Qualidades e Defeitos antes de começar uma crônica. Também é recomendado que o narrador escolha um limite no número de Qualidades e Defeitos que podem ser obtidos. Algumas sugestões incluem: não mais que 5, 7 ou 10 pontos no total de Qualidades e Defeitos, todos as Qualidades devem ser equilibrados com pontos iguais de Defeitos, ou um conjunto particular de pontos de brinde atribuídos a serem gastos exclusivamente em Qualidades e Defeitos.

Adquirindo Qualidades e Defeitos

Por meio de treinamento ou circunstância narrativa, Qualidades e Defeitos podem ser conquistados e perdidos. Permitir isso fica inteiramente a critério do narrador. Um personagem pode desenvolver um relacionamento que ele pensa ser digno de Amor Verdadeiro, enquanto o Futuro Negro de outro personagem pode acontecer. Antes de permitir isso, o Narrador deve considerar se faz ou não sentido narrativo para a Qualidade ou Defeito ser ganho, perdido ou alterado. Se ele deseja cobrar pela perda / ganho de uma Qualidade ou Defeito, trate o custo de experiência como se o personagem estivesse comprando um Antecedente. Exceto em raras circunstâncias, os Defeitos não devem oferecer pontos adicionais após o início do jogo.

Qualidades e Defeitos Físicos

Qualidades e Defeitos Físicos afetam o seu corpo ou as ações físicas de seu personagem, como combate ou feitos atléticos. As Qualidades Físicas podem refletir as habilidades inatas de um personagem ou o resultado de anos de treinamento mortal, enquanto os Defeitos Físicos podem ser o resultado de genética ou acidentes infelizes.

Ambidestria (Qualidade, 1 ponto): Você possui um elevado nível de destreza manual, podendo executar tarefas com sua mão "inábil" sem sofrer penalidades. Você ainda precisa seguir as regras para a execução de ações múltiplas, mas não sofrerá penalidade dificuldades se, por exemplo, usar duas armas ou for forçado a usar a mão "inábil".

Ingerir Comida (Qualidade, 1 pontos): Você tem a capacidade de ingerir comida e até saboreá-la. Embora você não seja capaz de extrair nenhum nutriente ao comer alimentos normais, esta habilidade lhe será útil para manter a Máscara. Naturalmente, você é incapaz de digerir o que come e chegará um momento durante a noite no qual você terá que vomitar o que ingeriu.

Equilíbrio de Mercúrio (Qualidade,1 ponto): Você possui um senso de equilíbrio inato perfeito. Os personagens com esta Qualidade reduzem as dificuldades de seus testes relacionados com equilíbrio (ex: Destreza+Esportes para caminhar sobre uma tábua estreita) em dois pontos. Esta Qualidade pode ser muito bem utilizada com Rapidez.

Rubor de Saúde (Qualidade, 2 pontos): A sua aparência é mais natural e saudável do que a dos outros vam-

piros, o que lhe permite misturar-se aos humanos com mais facilidade. Você ainda conserva a cor de um mortal vivo e sua pele é apenas um pouco mais fria ao contato.

Digestão Eficiente (Qualidade, 3 pontos): Você é capaz de extrair mais nutrientes do sangue que ingere do que o normal. Ao alimentar-se você ganha um ponto de sangue a mais para a sua reserva de sangue, a cada dois pontos que consumir. Isso não lhe permite exceder a sua reserva de sangue máxima.

Temerário (Qualidade, 3 pontos): Você é bom em assumir riscos e ainda melhor em sobreviver a eles. Sempre que estiverem tentando alguma coisa particularmente arriscada (como saltar de um carro em movimento para outro), os personagens com esta Qualidade acrescentam três dados adicionais à sua jogada e desprezam um resultado de falha crítica num dado que resulte de ações desse tipo. Em geral, essas ações devem corresponder a uma dificuldade de pelo menos 8 e ter potencial de inflingir no mínimo três níveis de dano em caso de fracasso.

Corpo Grande (Qualidade, 5 pontos): Você é anormalmente grande, medindo talvez mais de dois metros de altura. Alguns fazem comparações com Boagrius, de Tróia. Além de torná-lo extremamente notório em público, essa massa extra lhe confere um nível de vitalidade Machucado a mais. Os personagens que têm esta Qualidade também podem ganhar bônus de +2 dados para empurrar objetos, abrir portas fechadas, evitar ser derrubado etc.

Estatura Baixa (Defeito, 2 pontos): Você está muito abaixo da altura média 1,20 m ou menos. Você tem dificuldade para alcançar ou manipular objetos projetados para um adulto de tamanho normal e sua velocidade ao correr é metade da de um humano normal.

Ferimento Exposto (Defeito de 2 ou 4 pontos): Você tem um ou mais ferimentos que se recusam a cicatrizar e sangram com frequência. Este sangramento vagaroso lhe custa um ponto de sangue adicional por noite (marcados pouco antes do amanhecer), além de chamar a atenção. Se o ferimento for visível, a dificuldade de todos os seus testes Sociais aumenta em 1. Por dois pontos, o Defeito não é visível e tem os efeitos básicos mencionados acima, por quatro pontos, o sangramento é perigoso ou mutilador e inclui os efeitos do Defeito Ferimento Permanente.

Insônia (Defeito, 2 pontos): Cair no sono é difícil. Se manter no sono é mais ainda. Você vira e muda de posição e não consegue dormir a noite. Não importa o tempo que você gaste tentando dormir, na verdade aproveitou metade disso para realmente descansar, o que o deixa de olhos semi-cerrados e mente avoada. Aumente em +2 a dificuldade de todos os testes de Percepção.

Desfigurado (Defeito, 2 pontos): Uma desfiguração horrível tornou-o feio e fácil de ser notado e lembrado. Portanto, você possui Aparência zero, como ocorre com os Nosferatu (aos quais não se pode atribuir esta Defeito).

Presas Permanentes (Defeito, 3 pontos): Suas presas não se retraem, tornando impossível que você esconda sua natureza verdadeira. Embora alguns mortais pensem que você tenha precisado cortar seus outros dentes ou que esteja usando próteses, mais cedo ou mais tarde você irá se deparar com alguém que sabe quem você realmente é. você é uma ameaça constante à Máscara e alguns Membros podem querer assegurar-se de que você nunca cometa infrações. Além disso, sua Aparência está limitada ao nível 3.

Aleijado (Defeito, 3 pontos): As suas pernas são danificadas, o que o impede de correr e de andar com facilidade. Você precisa andar com uma bengala, ou talvez com muletas, e manca visivelmente ao caminhar. Sua velocidade de caminhada é igual a 1/4 da velocidade normal de um humano e você está impossibilitado de correr.

Ferimento Permanente (3 pontos): Você sofreu ferimentos antes do Abraço, os quais sua transformação falhou em curar por algum motivo. No início de cada noite, você acorda no nível de vitalidade Ferido, embora isso possa ser curado mediante o gasto de pontos de sangue.

Portador de Doença Contagiosa (Defeito, 3 pontos): Seu sangue está infectado com a peste ou alguma doença igualmente virulenta. Você pode não mostrar sintomas ou sofrer seus estragos, mas você pode transmiti-la a todas as suas vítimas. Pior do que isso, você não pode se livrar da doença purificando seu sangue. Alquimia ou Dur-An-Ki podem oferecer uma cura, assim como as artes curativas dos Salubri. Se sua condição for descoberta, você pode ter o acesso proibido a várias cidades ou restrito a se alimentar de leprosos e outros desgraçados doentes. Cainitas que bebam de seu sangue devem testar para infecção normalmente, embora eles possam curar-se pela purificação.

Cura Demorada (Defeitos, 3 pontos): Você tem dificuldade em curar seus ferimentos. São necessários dois pontos de sangue para curar um nível de vitalidade perdido por dano normal, e você só cura um nível de dano agravado a cada cinco dias (mais os costumeiros cinco pontos de sangue e o gasto de Força de Vontade).

Inepto (Defeito, 5 pontos): Você não está em harmonia com suas aptidões naturais, dispondo, portanto, de cinco pontos a menos para gastar em seus Talentos (de modo que o maior número de pontos que você pode gastar em seus Talentos no começo do jogo seria oito, e o menor seria zero). Obviamente, você ainda pode gastar pontos de bônus para comprar Talentos. Contudo, no começo do jogo você não pode possuir mais de três pontos em nenhum Talento.

Qualidades e Defeitos Sociais

Qualidade e Defeitos Sociais sempre envolvem as interações de seu personagem com os outros, na maioria das vezes mortais. Eles também são quase sempre circunstanciais, dependendo de coisas que seu personagem fez ou de pessoas que ele conhece, que alteram a maneira como os outros pensam sobre ele.

Aura de Ártemis (Qualidade, 1 ponto): Os animais não reagem com temor ou desconfiança à sua presença, como fazem com a maioria dos Membros. Eles tratam você como se fosse um mortal, não fugindo ao seu toque.

Líder Nato (Qualidade, 1 ponto): Você é dotado de um certo magnetismo que afeta os demais naturalmente. Você recebe dois dados extras nos seus testes de Liderança. Você deve ter um valor de Carisma igual ou maior do que 3 para poder comprar esta Qualidade.

Presente de Loki (Qualidade, 2 pontos): Você tem acesso a um mortal com uma aparência idêntica a sua. Seja ele seu irmão gêmeo, um parente distante, alguém submetido a Vicissitude ou simplesmente alguém muito bom em disfarce. A menos que seja feito de carniçal, ele envelhecerá e eventualmente nao será mais seu sósia. Ele pode andar de dia normalmente, conduzindo seus negócios e mantendo as aparências de uma vida mortal, mas também realizará ações pelas quais vc será considerado responsável. Lembre-se que seu sósia precisa ser informado de seus relacionamentos e de seus negócios.

Voz Encantadora (Qualidade, 2 pontos): Existe algo em sua voz que os outros simplesmente não

conseguem ignorar. Quando você dá ordens, eles se encolhem. Quando seduz, eles se desmancham. Seja trovejante, gentil, persuasiva ou simplesmente ao conversar, sua voz chama a atenção. As dificuldades de todos os testes que envolvam o uso da voz para persuadir, enfeitiçar ou comandar são diminuídas em dois pontos.

Ex-Carniçal (Qualidade, 1 a 4 pontos): Você havia sido introduzido ao Sangue muito antes de ser transformado em um vampiro. Sua longa vivência como carniçal lhe garante maior conhecimento e familiaridade na sociedade vampírica. Isto significa que você não é mais um neófito em idade, talvez em Status. Com 1 ponto, a dificuldade de todos os testes Sociais é reduzida em 1 na presença de outros neófitos (principalmente aqueles que não foram educados por seus senhores). Com 2 pontos a dificuldade de testes relacionados à Conhecimento de Clã ou Cultura da Família também reduzem em 1. Com 3 pontos, você conseguiu manter o ponto de Potência que havia ganho quando ainda foi transformado em Carniçal e caso o narrador permita, você pode ganhar mais um ponto em alguma outra disciplina de clã. Com 4 pontos, você adquire mais dois pontos para despender em Habilidades e 1 em Atributos. Quanto mais pontos você tiver nesta qualidade, mais tempo seu personagem terá de vida. Considere conversar com seu narrador sobre o histórico do seu personagem enquanto Carniçal e todos os anos de vida adquiridos em sua trajetória.

Senhor de Prestígio (2 ponto): O seu senhor teve ou tem grande Status em sua seita ou clã e isso confere um certo prestígio a você. Embora o seu senhor possa não ter mais nada a ver com você, o simples fato de sua ancestralidade o marcou para sempre. Este prestígio pode ajudá-lo muito ao lidar com os seus anciões ou com outros neófitos, ou pode provocar ciúmes ou inveja.

Iniciado no Mithraísmo (Qualidade, 2 pontos): Você já participou dos cultos Mithraístas e conhece algumas pessoas de lá. É possível que hora ou outra você seja convidado para adentrar como membro fiel do culto. Quando lidar com Mithraístas que souberem quem você é, reduza a dificuldade de testes sociais em 1 ponto. Pequenos favores também podem ser trocados com membros do Mithraísmo.

Patrício (Qualidade, 3 pontos): Você herdou ou comprou o título de Patrício e você possuí algum documento ou forma de reconhecimento que prove isto. Como patrício, você pode tentar a vida política e ganha direitos únicos e exclusivos garantidos pelo senado romanos para a classe rica. Quando estiver lidando com outros Patrícios ou Senadores, reduza a dificuldade para testes sociais em 1, desde que eles saibam de seu título.

Contato Sobrenatural (Qualidade, 3 pontos): Você conhece um lobisomem, mago, fada, demônio, mago ou outro ser sobrenatural. Isso não significa que vocês são companheiros inseparáveis, apenas que vocês dois não seguem a política usual de tentarem se matar quando se vêem. Se o jogador deseja uma relação mais cordial entre os personagens de diferentes raças, ele terá que desenvolvê-la por conta própria no decorrer do jogo. Lembre-se que, enquanto Contatos podem fazer favores, eles geralmente esperam favores em retorno. Além do mais, seu Contato Sobrenatural é provavelmente tão marginalizado na própria comunidade como os sangue fraco são entre os cainitas. No mínimo, vocês dois correm o risco da desgraça em suas respectivas comunidades.

Militar de Prestígio (Qualidade, 3 pontos): Você provavelmente fez parte do exército romano e durante sua trajetória, conseguiu o respeito de muitos soldados e até mesmo de seus comandantes. Este respeito lhe traz benefícios. Você pode "burlar" algumas leis quando desejar, pois tem amigos de posição do alto escalão militar, seu nome é conhecido entre os soldados e testes Sociais para quando estiver lidando com soldados que já ouviram falar de seu nome reduzem em 1. É possível que você peça alguns favores aos militares de maior hierarquia que a sua, embora isto possa custar caro se abusar da boa vontade das pessoas.

Ex-Militar (Qualidade, 4 pontos): O império te prometeu terras e cumpriu quando você se aposentou. Você ganhou a possibilidade de participar do senado utilizando sua antiga reputação. Mesmo que você perca suas propriedades e recursos, suas terras adquiridas pelos aos de serviço ao império lhe garantem Recursos 3 se você vendê-las. Além disto, lidar com militares que o conheceram ou lutaram ao seu lado reduzem as dificuldades Sociais em 2. Esta Qualidade pode ser combinada com Militar de Prestígio.

Reputação Política (Qualidade de 4 ou 6 pontos): De alguma maneira você faz parte do senado. Além das prioridades e benefícios de um senador, você faz parte das reuniões políticas, estando por dentro do que acontece por lá. Com 4 pontos, você está

começando sua carreira no senado e ainda é jovem, podendo aprender muito e tirar um ou outra informação de lá. Uma vez por sessão, você pode pedir uma informação sobre o que tem acontecido no senado ao narrador. Além disto, você tem facilidade lidar com outros patrícios e cidadãos de segunda categoria, desde que não tenham nada contra você. Reduza em 1 ponto a dificuldade para testes Sociais. Para comprar esta qualidade é necessário possuir Ex-Militar ou Patrício. Com 6 pontos, você já possuí um cargo de prestígio dentro do senado é respeitado e conhecido entre os próprios senadores. Você pode pedir até três informações ao narrador. Ao lidar com patrícios, plebe ou outros senadores, reduza em 2 pontos a dificuldade para testes sociais. Embora tenha começado a ser adorado políticamente, seu personagem provavelmente também fez inimigos. Quando comprar esta qualidade, acrescente Inimigo (Defeito, 2 pontos) à ficha. Converse com seu narrador sobre quem é seu inimigo e quais são as relações entre vocês dois, ou como chegaram a tornarem-se inimigos.

Favor (1 a 6 pontos): Alguém lhe deve um favor. Esse vampiro que está em débito com você pode ser o neófito mais insignificante da cidade ou o próprio príncipe, tudo depende do custo da Qualidade. Você só dispõe de um favor (a não ser que compre várias vezes a Qualidade) e, por isso, é importante que você o use com sabedoria. Dependendo do status e de outros favores, o vampiro que lhe deve o favor pode muito bem ressentir-se de seu débito e até mesmo desviar-se de seu caminho para "acertar as coisas" mais cedo, em alguns casos chegando ao absurdo de criar situações onde ele possa salvá-lo e, assim, igualar o placar.

Amor Verdadeiro (Qualidade, 4 pontos): Você descobriu, talvez tarde demais, um amor verdadeiro. Ele, ou ela, é um mortal, mas é o centro da sua existência e o inspira a prosseguir em seu mundo de trevas e desespero. Sempre que você estiver sofrendo, a lembrança de seu amor verdadeiro lhe dá a força para perseverar. Esta Qualidade lhe confere um sucesso automático em todos os testes de Força de Vontade, que só pode ser anulado por um dado de falha crítica. isso pode ser um dom ou um entrave, pois seu amor verdadeiro pode precisar de proteção e, às vezes, de ajuda.

Família do César (Qualidade, 7 pontos): Você conhece pessoalmente a família do César, podendo ter contato com eles e até mesmo uma amizade quando desejar. Isto permite com que você possa até mesmo conversar uma vez ou outra com o próprio César e saber como está a situação do império. Outras pessoas não sabem disto e isto é um segredo. Se revelado, pode ser um perigo para você, pois os maus intencionados provavelmente o forçariam a realizar atos hediondos em "pról do império". Se o narrador permitir, esta qualidade também pode permití-lo fazer parte da família do César.

Inimigo (1 a 5 pontos): Você tem um inimigo, ou talvez um grupo de inimigos, que procuram prejudicá-lo. O poder do inimigo depende da quantidade de pontos que o jogador queira gastar (cinco pontos indicam a ira de um Matusalém, arquimago ou outro adversário sobrenatural poderoso). Os inimigos podem ser mortais, embora sua influência seja muito poderosa com mais pontos neste defeito.

Segredo Sombrio (Defeito, 1 ponto): Você tem algum tipo de segredo que, se descoberto, seria muito embaraçoso e o tornaria um pária da comunidade vampírica local. Pode ser qualquer coisa, desde o assassinato de algum ancião a ser um membro da outra seita.

Ressentimento do Senhor (Defeito, 1 ponto): Seu senhor não gosta de você e só lhe deseja o pior. Ele procurará prejudicá-lo sempre que surgir uma oportunidade. Os aliados do seu senhor também trabalham contra você e muitos anciões guardarão sentimentos de você.

Senhor Indigno (Defeito, 1 ponto): O seu senhor era, e talvez ainda seja, indigno de confiança e detestado por muitos Membros da cidade. Como resultado, você também é considerado indigno de confiança e detestado

Plebeu (Defeito, 2 pontos): Possivelmente você faz parte de uma família trabalhadora e sem muitas condições de vida. Você têm direito à cidadania romana e aos fornecimentos básicos do império. Embora você não possa ter reputações políticas, você tem permissão de participar do Tribuno da Plebe e representar sua casta. Alguns patrícios zombam de você e os senadores o descredibilizam simplesmente por sua situação financeira. Acrescente +1 de dificuldade para testes Sociais em que estiver lidando com castas "superiores" a sua.

Protegido Indefeso (Defeito, 3 pontos): Um mortal que você quer proteger depende de você de algum modo. E ele precisa de muita proteção, aliás: Mortais protegidos tem uma tendência única a se meter em situações indesejadas, forçando-o a mudar seus

planos ou mesmo se colocar em perigo. Não importa quantas pessoas dependam de você, você só pode ter este Defeito uma vez. Um Protegido Indefeso pode ser um parente, um amante, um amigo ou basicamente qualquer mortal por quem você tenha uma conexão forte. Protegidos não possuem nenhuma influência especial ou habilidades que poderiam oferecer em retorno (se tivessem, eles seriam Aliados ou Contatos).

O protegido sabe que você é um vampiro? Manter o protegido sem saber requer um grande esforço. Você gasta bem mais tempo com um Protegido do que com um amigo casual, e sob circunstâncias mais tensas. Cedo ou tarde, você vai ter que explicar os eventos e comportamentos estranhos: Por que ele nunca o viu durante o dia, ou porque a espada de um ladrão o perfurou mas não o fez sangrar. Por outro lado, deixar um Protegido saber do seu maior segredo ameaça a Máscara.

Cristão (Defeito, 3 pontos): Você é cristão e as pessoas sabem disto. Isto complica a sua vida em vários aspectos. Primeiro, você é obrigado a pagar tributos ao império para continuar no direito de exercer a sua fé. Segundo, sua religião é mal falada e as pessoas não gostam disto. Você é proibido de entrar em alguns lugares e em outros você recebe maus olhares. Em caso de algum crime, você poderá ser um dos primeiros a ser cogitado como criminoso e até punido. Você é descredibilizado e muitas vezes ignorado. Acrescente mais 1 de dificuldade em testes Sociais quando lidando com não cristãos. Cristãos não podem comprar a Qualidade Patrício ou Reputação Política, pois não são capazes de conseguir a cidadania romana por meios comuns e nem mesmo o título de patrício. Como consequência, você ainda deverá comprar o Defeito Plebeu.

Cigano (Defeito, 4 pontos): Muitas vezes você é perseguido como o próprio cristão, mas pelo simples fato de que veio de outras terras ou porque a população de Roma atribuiu a culpa das falhas do império ao seu povo. Você é inibido de conseguir qualquer forma de cidadania romana e não importa o que você faça, você nunca poderá ser considerado romano. Isto quer dizer que crimes que possam ser apontados a você como culpado provavelmente o levarão à morte. As pessoas detestam sua presença no ambiente, algumas fazem questão de expulsá-lo e outras podem até tentar agredí-lo. Todas as dificuldades em testes Sociais aumentam em 2. Cristãos não podem comprar a Qualidade Patrício ou Reputação Política, pois não são capazes de conseguir a cidadania romana ou o título de patrício e se conseguirem, no momento que apresentarem, são descredibilizados e invalidados enquanto souberem que você é cigano.

Mestre Repugnante (Defeito, 4 pontos): Já não basta ser submetido a um laço de sangue com o seu senhor, você também é servo de um vampiro que o trata horrorosamente mal. Talvez você seja maltratado e humilhado publicamente, talvez seu mestre o force a fazer coisas terríveis para ele. Em ambos os casos, a existência sob o laço é um pesadelo interminável, com seu amo conduzindo a sinfonia da malevolência.

Inábil (Defeito, 5 pontos): Semelhante a Inepto, acima, mas relativo às Habilidades de Perícia.

Qualidades e Defeitos Mentais

Qualidades e Defeitos mentais referem-se às habilidades cognitivas, percepções, crenças e habilidade acadêmica de seu personagem. Como Qualidades físicas, Qualidades mentais podem ser o resultado de treinamento ou habilidade natural, enquanto Defeitos mentais geralmente representam um obstáculo devido ao comportamento de seu personagem.

Sentido Aguçado (Qualidade, 1 ponto): Um de seus sentidos é excepcionalmente aguçado (visão, audição, paladar, tato ou olfato). As dificuldades de todas as tarefas que envolvem o uso deste sentido aguçado ficam reduzidas em dois pontos. Esta Qualidade pode ser combinada com a Disciplina Auspícios para produzir uma acuidade sensorial sobre-humana. Se o narrador permitir, esta qualidade pode ser comprada mais de uma vez.

Frieza Lógica (1 ponto): Embora algumas pessoas se refiram a você como uma "pedra de gelo", você tem uma aptidão para separar as informações reais das pinceladas emocionais ou histéricas que as acompanham. Sendo ou não emotivo, o fato é que você consegue enxergar claramente quando as outras pessoas estão turvando os fatos com seus próprios sentimentos (a dificuldade de todos os testes de Empatia e similares diminui em 1).

Sintonia Celestial (1 ponto): Você sabe inatamente a hora do dia e consegue adivinhar com precisão a hora do nascer e do pôr do sol em poucos minutos. Com um momento de concentração, você também pode estimar a posição das estrelas, mesmo sem a ajuda de um mapa estelar.

Bom Senso (Qualidade, 1 ponto): Você tem uma

quantidade significativa de sabedoria quotidiana prática. Sempre que o personagem estiver a ponto de agir de um modo que contraria o bom senso, o narrador pode fazer sugestões ou avisá-lo sobre as implicações de tal ação. Esta é uma Qualidade muito útil para ser adotada por jogadores iniciantes pouco familiarizados com o jogo.

Concentração (1 ponto): Você tem a habilidade de focalizar a sua mente e desligar-se de qualquer distração ou perturbação. Os personagens que têm esta Qualidade não são afetados por nenhuma das penalidades provenientes de circunstâncias que provocam distrações (como ruídos altos, luzes, pendurar-se de ponta-cabeça etc).

Código de Honra (Qualidade, 2 pontos): Você tem um código de ética pessoal do qual é adepto. Os detalhes sobre esse código devem ser elaborados em conjunto com o narrador, e o personagem deve seguí-lo à risca. Os personagens com esta Qualidade ganham dois dados adicionais em todos os testes adicionais de Força de Vontade e de Virtude quando estiverem agindo de acordo com seu código (ex: defendendo os desamparados) ou quando estiverem tentando evitar situações que podem forçá-los a violar seu código. Embora seja uma Qualidade, pode se tornar um Defeito se utilizado por inimigos que sabem o que estão fazendo.

Vontade de Ferro (Qualidade, 3 pontos): Quando você está determinado e a sua mente concentrada, nada pode afastá-lo de seus objetivos. Quando for afetado por um poder de Dominação, você pode gastar um ponto de Força de Vontade para eliminar os efeitos. Além disso, você recebe três dados adicionais para resistir aos efeitos de qualquer mágica ou feitiçaria de sangue que afetem a mente. Esta qualidade só pode ser comprada se a classificação de Força de Vontade de um personagem estiver em 8.

Temperamento Calmo (3 pontos): Você é naturalmente calmo e difícilmente perde o controle. Você recebe dois dados extras em suas tentativas de resistir ao frenesi. Os vampiros do clã Brujah não podem adotar esta Característica.

Dom de Minerva (Qualidade, 5 pontos): Você possui uma grande quantidade de perícias e conhecimentos diversificados, obtidos em suas longas viagens, nos empregos que já teve, ou simplesmente no dia-a-dia. Você obtém automaticamente um ponto em todas as Paradas de Dados de Perícias e Conhecimento. Trata-se de um nível ilusório, usado apenas para simular uma ampla variedade de habilidades. Se o personagem treina ou gasta experiência na Perícia ou Conhecimento, ele precisa primeiro comprar um ponto, em seguida dois, etc., como se não tivesse nenhum ponto nessa Perícia ou Conhecimento.

Sono Leve (Qualidade, 3 pontos): Você consegue acordar instantaneamente ao menor sinal de problema ou perigo e o faz sem nenhuma preguiça ou hesitação. Você pode ignorar as regras relacionadas à imposição de restrições pela Humanidade/Filosofia sobre a quantidade de dados que pode ser usada nas ações durante o dia.

Coragem de Marte (Qualidade, 3 pontos): A fraqueza de sua Besta o torna menos suscetível ao pânico cego quando você vê fogo. Você recebe dois dados extras para testes de Rötschreck.

Autoconfiança (Qualidade, 5 pontos): Quando você gastar um ponto de Força de Vontade para obter um sucesso automático, a sua autoconfiança poderá permitir que você adquira o benefício desse gasto dispêndio realmente perder o ponto de Força de Vontade. Você não perde o ponto ao gastá-lo, a não ser que termine o teste com apenas um sucesso, ou seja, você não obtém nenhum sucesso adicional com os dados que usou no teste. Esta Qualidade poderá ser usada apenas quando precisar de confiança em suas habilidades para ser bem-sucedido. Isto significa que pode usá-la apenas quando a dificuldade do seu teste for seis ou mais. Você pode gastar Força de Vontade em outros momentos, contudo, se a dificuldade for cinco ou menos, a Força de Vontade será gasta a despeito do resultado de sua jogada.

Sentido Deficiente (Defeito, 1 a 5 pontos): Algum de seus sentidos é deficiente e não funciona direito. Pode ser qualquer um dos cinco sentido ou todos juntos. Quando utilizar um dos seus sentidos deficientes, aplica +2 de dificuldade. Não é possível usar este Defeito em conjunto com Sentidos Aguçados.

Pesadelos (Defeito, 1 ponto): Você tem pesadelos horrendos toda vez que dorme, e as lembranças deles atormentam-no durante as horas em que está desperto. Ao acordar, você precisa ser bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou perderá um dado em todas as ações por aquela noite. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade indica que, mesmo acordado, você acredita que ainda está preso a um pesadelo.

Fobia (Defeito, 2 pontos):Você sente um medo irracional de alguma coisa. Aranhas, cobras, multidões

e alturas são exemplos de fobias comuns. Você deve fazer um teste de Coragem sempre que se deparar com o objeto de sua fobia. A dificuldade do teste é determinada pelo narrador e se você fracassar, deverá afastar-se daquele objeto.

Sono Pesado (Defeito, 1 ponto): Quando você está dormindo é muito difícil acordá-lo. A dificuldade de todos os testes para acordá-lo durante o dia são aumentadas em dois pontos.

Coração Mole (Defeito, 1 ponto): Você não aguenta ver os outros sofrerem e evita qualquer situação que implique em causar dor física ou emocional em alguém, a menos que seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Você precisa ter Humanidade igual ou maior do que 7 para adotar este Defeito.

Cabeça Quente (Defeito, 2 pontos): Você se irrita facilmente. As dificuldades para evitar o frenesi aumentam em dois. Os vampiros Brujah não podem adotar este Defeito, pois já sofrem de um mal semelhante.

Consumo Conspícuo (Defeito, 4 pontos): Para você não basta extrair nutrientes do sangue de mortais. você acredita que precisa consumir também o coração, o fígado e outros tecidos da vítima ricos em sangue. Evidentemente, isso implica na morte de todas as suas vítimas (a menos que você seja extremamente criativo), o que pode criar muitos problemas para a manutenção da Máscara e da sua Humanidade. Os personagens com este Defeito precisam adotar também a Qualidade Ingerir Comida.

Vontade Fraca (Defeito, 3 pontos): Você é altamente suscetível à Dominação e a ser intimidado, as tentativas de Dominação o afetam automaticamente, a menos que quem estiver tentando Dominá-lo seja de uma geração mais alta do que a sua. Suas dificuldades para resistir às habilidades sociais como Intimidação ou Liderança, bem como às mágicas e feitiços de controle da mente são aumentadas em dois pontos. O valor da sua Característica Força de Vontade jamais deverá ser superior a 4

Incontrolável (Defeito, 5 pontos): Fúria e Paixão lutam constantemente na alma de um Brujah volátil. Talvez você já fosse mal-humorado antes do Abraço, ou talvez sua linhagem Brujah tenha despertado alguma fúria latente. De qualquer maneira, você esta bem mais predisposto ao frenesi que seus companheiros de clã. As dificuldades para resistir ao frenesi são sempre de 10 pontos para esse personagem.

Ignorante (Defeito, 5 pontos): Semelhante a Inepto, acima, mas relativo às Habilidades de Conhecimento.

Perturbação (Defeito, 7 pontos): Você adquiriu alguma perturbação. Seja por evento traumático, pelo abraço ou qualquer outra situação, esta situação marcou sua mente e alma de uma forma avassaladora. Vez ou outra ela vêm para te assombrar e você sofre com os efeitos dela. Diferente da Perturbação dos Malkavianos, esta pode ser curada, embora com muito esforço. Personagens geralmente não sabem que são perturbados até as pessoas apontarem tais defeitos. Utilize as mesmas regras de perturbação para personagens com esse Defeito.

Qualidades e Defeitos Sobrenaturais

Qualidades e Defeitos Sobrenaturais envolvem bênçãos e maldições acima e além de qualquer coisa dentro do controle de seu personagem. Você pode ser abençoado com boa sorte ou ser capaz de vislumbrar o futuro, ou pode ser amaldiçoado ou condenado a um destino ainda mais sombrio do que sua própria condenação.

Percepção Espiritual (Qualidade, 2 pontos): Você possui uma capacidade natural de sentir e ouvir espíritos, fantasmas e sombras. Embora não possa vê-los, você sente sua presença e é capaz de falar com eles quando estão próximos. Você até mesmo é capaz de invocá-los (embora implorando e bajulando). Os espíritos não lhe darão ajuda ou conselhos de mão beijada. Eles sempre desejarão algo em troca.

Afinidade com Fadas (Qualidade, 2 pontos): A sua presença não assusta as fadas, na verdade, ela as atrai, e você possui uma afinidade natural com os seus hábitos. Você pode até mesmo compartilhar uma pequena quantidade de sangue feérico.

Sentido de Minerva (Qualidade de 3 ou 6 pontos): Você pode identificar um vampiro a 10 passos. Com 3 pontos, você aprendeu a reconhecer alguns aspectos da sua natureza morta viva, como algo que para os outros parecem desapercebidos baseado no comportamento vampírico. Talvez um desprezível odor metálico, ou uma tendência aprendida de olhar para o pescoço de uma pessoa para ver se ela tem pulso na sua carótida. Apenas um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6 ou 8, no caso de vampiros que contenham Rubor de Saúde). Vampiros com a Habilidade Secundária Máscara fazem um teste resistido contra o seu. Com 6 pontos, nem mesmo os mais habilidosos vampiros podem escapar de sua percepção, pois algo lhe diz sobrenaturalmente que há algo errado com o alvo que você observa. Com um teste de Percepção + Acuidade (dificuldade 6), você sabe instintivamente dizer se é um vampiro ou não.

Imunidade ao Laço de Sangue (Qualidade, 3 pontos): Você não pode ser submetido a um Laço de Sangue. Não importa quanto sangue você beba de outros vampiros, você jamais será preso por um Laço de Sangue. Outras formas como efeitos emocionais causados por Presença ainda influenciam o personagem.

Sorte (Qualidade, 3 pontos): Você nasceu com sorte. Ou então, o Diabo cuida de seus filhos. De qualquer modo, você pode repetir três testes fracassados por história. Porém, cada teste pode ser repetido apenas um vez.

Máscara de Dolus (Qualidade, 3 pontos): Por algum motivo, os veios negros não aparecem na sua aura quando você realiza o ato da Diablerie. Seja por um ritual de sangue, por alguma bênção ou qualquer outra razão, você não pode ser incriminado por isto. Embora você ainda perca a humanidade e possa ganhar outros malefícios, sua aura aparecerá normal para quem tentar utilizar Auspícios em você, embora este poder não impeça feitiçarias de sangue como Dur-An-Ki de descobrirem suas trapaças.

Sangue Forte (Qualidade, 5 pontos): Seu sangue é especialmente potente. Qualquer membro que prove o seu sangue o consideraraaá extremamente rico e potente, reconhecendo sua grande força. Qualquer diablerista que o prove ficará viciado. Você pode criar um Vinculum de Sangue completo com apenas dois goles do seu sangue. Combinado com Animalismo 2 - Vinculum Feroz, este poder cria animais Carniçais com Laço de Sangue completo no primeiro gole.

Pródigo em Disciplina (Qualidade, 5 pontos): Você é especialmente habilidoso no uso de uma de suas Disciplinas de clã. A dificuldade em usar qualquer nível dessa Disciplina é reduzido em um, embora esta Qualidade nunca possa reduzir a dificuldade de qualquer rolagem abaixo de 4. Os personagens podem adquirir esta Qualidade apenas uma vez e não ganham benefício algum quando usando técnicas de outras Disciplinas.

Alma Indomável (Qualidade, 7 pontos): No terrível

caso de você ser diablerizado, o membro que cometer o ato não ganhará nenhum benefício, como disciplinas, geração ou qualquer habilidade. Além disto ele terá todas as desvantagens, como veios negros na alma, perda de humanidade e até mesmo uma Perturbação. Claramente isto não é muito vantajoso para você, mas é um excelente modo se dar um último golpe em seu assassino. Um vampiro com esta qualidade nunca se tornará uma aparição e quando Diablerizado, ele adentra em um "além" desconhecido aos cainitas.

Destino (Qualidade, 4 pontos): Você possui um grande destino, embora possa não perceber isso. O seu destino se tornará cada vez mais aparente com o progresso da crônica. O seu caminho é guiado por profecias e sonhos, que lhe conferem pistas para seu objetivo final. O senso de direção e segurança proporcionado por este sentimento de destino pode ajudá-lo a sobrepujar o medo, a depressão e o desencorajamento causado por qualquer coisa que não seja relevante ao seu cumprimento. Até que ele seja alcançado, você poderá sofrer reveses, mas nada o impedirá permanentemente. A forma de representar isso deverá ser determinada pelo narrador.

Existência Abençoada (Qualidade, 5 pontos): A sua pós-vida é protegida de alguma forma: você não enfrenta os mesmos perigos que os outros. Talvez seja pura sorte. Qualquer que seja a razão, você pode ignorar um único 1. Em todos os testes que realizar. Isso reduz enormemente a possibilidade de que você venha a sofrer uma falha crítica, e lhe concede mais sucessos do que os outros podem obter.

Carniçal Poderoso (Qualidade, 5 pontos): Você possui um carniçal muito poderoso, ligado a você por um Laço de Sangue. Você não o criou e provavelmente ele foi um presente de seu criador ou algum ancião. O carniçal dispõe de 6 pontos para distribuir entre quaisquer Disciplinas, exceto Feitiçaria de Sangue, sendo que pelo menos 1 ponto tem de ser aplicado em Potência. Além disso, o carniçal é muito competente, dispondo de 15 pontos para distribuir em Atributos, 27 pontos para distribuir em Habilidades e 5 pontos para aplicar em Antecedentes. Ele possui níveis razoavelmente bons em Virtudes e Força de Vontade e fará qualquer coisa que você lhe pedir, pois serve diretamente a você. Entretanto, possa tomar atitudes desagradáveis no quesito a protegê-lo quando enxergar perigos.

Protetor Místico (Qualidade, 6 pontos): Alguém ou alguma coisa o observa e protege. Você não tem idéia de quem ou do que seja, mas tem noção de que está sendo observado e protegido. Em momentos de grande necessidade você pode ser protegido de forma sobrenatural. Contudo, não se pode contar sempre com um anjo da guarda. O narrador precisa decidir por que você está sendo protegido, e pelo que (não necessariamente um anjo, a despeito do nome).

Fé Verdadeira (Qualidade, 7 pontos): Você possui uma fé profunda e um amor por alguma divindade que você acredite. Pode ser o Deus cristão, Mithras ou algum ser Ahura Mazda, mas precisará ser alguma divindade. Talvez a sua fé tenha sido despertada antes do Abraço, tendo sido forte o bastante para sobreviver a até mesmo este teste ou por incrível que pareça, as adversidades às quais você foi submetido em sua condição presente fizeram o seu lado religioso aflorar. Você começa o jogo com um ponto de Fé (uma Característica que varia de 1 a 5). A sua Fé lhe oferece uma força e um conforto interior que continuam a apoiá-lo quando tudo o mais lhe trai. A sua Fé é somada a todos os testes de Força de Vontade e Virtude. Os efeitos sobrenaturais exatos da Fé, se houverem, cabem inteiramente ao narrador (embora na maioria das vezes ela exercerá o efeito de repelir vampiros).

A Fé Verdadeira variará de uma pessoa para outra, e quase nunca será óbvia. Algumas das pessoas mais santificadas jamais realizaram um milagre maior que aplacar o sofrimento de uma alma ferida. Em geral, a natureza dos milagres que você realizar estará associada à sua própria Natureza, e você poderá não perceber jamais que foi ajudado por uma força maior. Para escolher esta Qualidade você precisa ter uma Humanidade de 8 ou Filosofias de cunho bondoso, caso venha a cair abaixo de oito, você perderá todos os pontos de Fé, podendo recuperá-los apenas mediante muito trabalho e penitência (e apenas quando sua Humanidade / Filosofia for novamente 8). Ninguém pode começar o jogo com mais que um ponto de Fé. Os pontos adicionais só podem ser concedidos a critério do narrador. A Fé Verdadeira só pode ser adquirida quando a crença estiver direcionada para uma divindade considerada benigna.

Geração Anciã (Qualidade, 7 pontos): Alguns personagens desconhecem sua verdadeira origem. Normalmente Neófitos fazem parte da sétima a décima segunda geração. Com esta Qualidade, um mero Neófito poderia ser Membro da Quinta geração sem nem mesmo saber. Para proteção ou manipulação, seu criador o tutelou de forma que você não soubesse que pertence à 5ª geração. Embora pense

ser das gerações mais comuns, você já notou que é visívelmente mais poderoso e apto na utilização de seus poderes. Esta Qualidade permite com que o jogador compre o Antecedente Geração até o sexto ponto. Óbviamente que esta "máscara" uma hora será descoberta e o jogador não poderá esconder sua geração para sempre. Quando descoberto, esta qualidade se torna um Defeito, pois para Anciões, um jovem Neófito da sexta geração é um prato cheio. Narradores devem considerar se permitirão ou não a utilização desta qualidade em suas crônicas.

Bênção de Hades (Qualidade, 10 pontos): Você é favorecido por algum poder maior a ponto do toque de feitiçarias negras não serem capazes de te ferir. Você não é afetado por Daimonion ou qualquer feitiçaria que seja praticada por infernalistas. Personagens com esta qualidade nunca poderão aprender Daimonion ou qualquer feitiçaria do sangue e ainda possam afetados pela normalmente por elas como qualquer outro personagem.

Cheiro de Túmulo (Defeito, 1 ponto): Você exala um odor de terra úmida recém-revolvida, e esse cheiro não pode ser disfarçado por nenhum essência ou perfume. Os mortais sentem-se desconfortáveis em sua presença, de modo que as dificuldades de todos os testes Sociais para afetar mortais aumentam em um ponto. Personagens que seguem a Filosofia da Humanidade detestam este odor.

Brisa Frígida (Defeito, 1 ponto): Uma brisa gelada o segue onde quer que você vá. Embora isso ajude em entradas dramáticas, esse efeito tambem traz desconforto aos mortais (a dificuldade de todos os testes Sociais apropriados aumenta em 1) e coloca a Máscara em perigo. Um vento frio passando peloe scritório da diretoria ou por clubes noturnos abarrotados podem levantar todo tipo de perguntas.

Presença Sinistra (2 pontos): Os mortais têm uma percepção inconsciente da sua natureza de morto-vivo, que os deixa inquietos e sentindo-se mal em sua presença. Por causa disso, as dificuldades de todos os testes relativos à interação social com mortais são aumentadas em dois pontos.

Marca do Amaldiçoado (2 pontos): Você irradia um mal palpável. O clero e mortais devotos sabem, instintivamente, que há algo horrivelmente errado com você e reagem de acordo. Igrejas e outros locais de adoração estão permanentemente barrados para você.

13ª Geração (Defeito, 3 pontos): Você foi criado há cinco anos ou menos por um Membro de 13ª Geração. Embora você tenha 10 pontos de sangue em se corpo, somente 8 deles podem ser usados para curar ferimentos, ativar Disciplinas, aumentar Atributos etc. É óbvio que adotar esse Defeito o impede de assumir o Antecedente Geração e você também não pode começar com Status. Provavelmente, você é um Caitiff sem clã, pois seu sangue é certamente muito fino para conter as características diferenciadoras de um clã. A maioria dos vampiros de 13ª Geração também deveria adotar o Defeito Sangue Fraco.

Caitiff (Defeito, 4 pontos): Você não possui clã e é uma das raridades da Era Clássica a atingir este feito. Seu criador provavelmente o abandonou ou seu sangue é ralo demais para que você possa, de alguma forma, ter as apoio de seu clã. Testes sociais com vampiros que souberem disto e que não forem Caitiffs aumentam em +2. Você provavelmente terá muitos problemas, enfrentará preconceitos e será alvo fácil para anciões usá-lo até não sobrar nada de sua carne.

Como você não possui um tutor para lhe ensinar, o custo de aprendizado para qualquer Disciplina é de Nível x10. Embora você sofra deste destino terrível, o único lado bom é que você pode escolher três disciplinas durante a criação de personagem. Ou se começar sem Disciplinas, você pode aprender qualquer uma por vislumbrar. Alguns Caitiffs descobrem habilidades incríveis quando estão em perigo.

Sangue Fraco (Defeito, 4 pontos): Seu sangue é fino, fraco e não o sustenta direito. Todos os custos em ponto de sangue são dobrados (ao usar Disciplinas dependentes de sangue, ou para curar dano, por exemplo), e você é incapaz de criar um Laço de Sangue. Além disso, seus esforços para ser o Senhor de outros vampiros só dão certo em 20% dos casos.

Aperto dos Amaldiçoados (4 pontos): Não existe êxtase em seu Abraço, somente terror e dor. Quando você se alimenta, os mortais lutam e gritam todo o tempo, o que o obriga a manter-se agarrado a eles enquanto quiser tirar-lhes o sangue. As regras para livrar-se do Beijo continuam as mesmas, mas aplicadas de acordo com a dor que o cainita causa no alvo. Os vampiros com níveis altos de Humanidade podem precisar fazer um teste de Humanidade, a critério do narrador.

Futuro Negro (Defeito, 5 pontos): Você foi amaldiçoado com a Morte Final, ou pior, com o sofrimento de uma agonia eterna. Não importa o que você faça, não conseguirá livrar-se deste destino terrível. Em algum momento durante a crônica, seu Futuro Negro o atingirá. Ainda mais assustador é que você às vezes tem visões de sua sina, e o mal-estar que essas imagens lhe provocam exige que você gaste um ponto de Força de Vontade para apagá-las de sua mente, ou então você perderá um dado de todas as suas ações pelo resto da noite. Narradores determinam a força das visões e quando elas ocorrerão. Este é um Defeito difícil de ser representado, ironicamente, embora pareça eliminar todo o livre arbítrio, o conhecimento do momento da morte pode ser libertador.

14ª Geração (5 pontos): Sua vitae é tão fraca que apenas 6 dos seus 10 pontos de sangue podem ser usados para Disciplinas, regeneração ou aumento de atributos. Para essas funções, você deve gastar dois pontos de sangue para obter o efeito que um vampiro normal conseguiria com um. O custo para levantar toda noite mantém como um único ponto de sangue. Além disso, você não pode criar ou manter carniçais, criar um laço de sangue ou Abraçar uma nova cria. Você pode usar estes quatro pontos de sangue restantes para sobreviver durante o dia e acordar a cada noite, mais nada. Você não pode aumentar nenhuma Disciplina acima do nível três.

Apesar disso, o fraquejamento da Maldição de Caim tem suas compensações (o que distingue este Defeito do Defeito "Sangue Fraco"). A luz do Sol causa dano letal em você, ao invés de agravado. Você pode manter comida e bebida mortal no estômago por aproximadamente uma hora, enquanto outros vampiros vomitam imediatamente se tentarem (a não ser que tenham a Qualidade "Ingerir Alimentos"). E, o mais estranho de tudo, você pode acabar tendo uma criança do jeito convencional e humano, apesar de não ser um bebê humano comum.

Morte por Estacamento (2 a 5 pontos): Como os vampiros das lendas, uma estaca de madeira atravessada em seu coração pode destruí-lo imediatamente. Este Defeito vale dois pontos se a estaca tiver de ser talhada de um tipo específico de madeira, como freixo ou sorveira, para infligir a Morte Final. Se qualquer estaca de madeira puder matar você, este Defeito vale cinco pontos. Vampiros com este Defeito não conhecem sua vulnerabilidade.

Devorador de Almas (Defeito, 4 pontos): Sua Besta tem fome de mais que sangue. Toda vez que você se alimenta, rouba um ponto de Força de Vontade de sua vítima para cada três pontos de sangue tomados. Infelizmente, sua alma parasita não pode abastecer-se por nenhum outro meio. Você não pode recuperar Força de Vontade por seguir sua Natureza, descansar ou qualquer outro método natural. Pior ainda, você deve despender um ponto de Força de Vontade a cada noite depois de despertar ou perder um ponto de Força de Vontade permanente. Se sua Força de Vontade permanente cair para zero, você sofre a Morte Final, seu corpo decaindo para as cinzas conforme sua alma parasita alimenta-se de si mesma. Personagens com este Defeito não têm de gastar Força de Vontade quando em torpor.

Fome de Matusalém (Defeito, 7 pontos): Você não é mais capaz de beber sangue de mortais para se sustentar e precisa se alimentar da vitae de outros vampiros.

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA:
COMPORTAMENTO:
CLÃ:

GERAÇÃO:
SENHOR:
CONCEITO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

FORÇA ●OOOOOO
DESTREZA ●OOOOOO
VIGOR ●OOOOOO

SOCIAIS

CARISMA ●OOOOOO
MANIPULAÇÃO ●OOOOOO
APARÊNCIA OOOOOO

MENTAIS

PERCEPÇÃO ●OOOOOO
INTELIGÊNCIA ●OOOOOO
RACIOCINIO ●OOOOOO

HABILIDADES

TALENTOS

PRONTIDÃO OOOOOO
ESPORTES OOOOOO
ACUIDADE OOOOOO
BRIGA OOOOOO
EMPATIA OOOOOO
EXPRESÃO OOOOOO
INTIMIDAÇÃO OOOOOO
LIDERANÇA OOOOOO
MANHA OOOOOO
LÁBIA OOOOOO
_____ OOOOOO

PERICIAS

EMP.C/ANIMAIS OOOOOO
OFICIOS OOOOOO
ARQUEARIA OOOOOO
COMÉRCIO OOOOOO
ETIQUETA OOOOOO
PERFORMANCE OOOOOO
ARMA BRANCA OOOOOO
CAVALGAR OOOOOO
FURTIVIDADE OOOOOO
SOBREVIVENCIA OOOOOO
_____ OOOOOO

CONHECIMENTOS

ACADÊMICOS OOOOOO
SAB. POPULAR OOOOOO
INVESTIGAÇÃO OOOOOO
DIREITO OOOOOO
MEDICINA OOOOOO
OCULTISMO OOOOOO
POLÍTICA OOOOOO
FILOSOFIA OOOOOO
RITUALISTICA OOOOOO
RELIGIÃO OOOOOO
_____ OOOOOO

VANTAGENS

DISCIPLINAS

_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO

ANTECEDENTES

_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO
_____ OOOOOO

VIRTUDES

CONSCIÊNCIA/ CONVICÇÃO/REFLEXÃO ●OOOO
AUTOCONTROLE/ INSTINTO/SABEDORIA ●OOOO
CORAGEM ●OOOO

FILOSOFIA

_____
OOOOOOOOOO
Aura:_____( )

FORÇA DE VONTADE

OOOOOOOOOO
□□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

PONTOS P/TURNO _____

VITALIDADE

ESCORIADO □
MACHUCADO -1 □
FERIDO -1 □
FERIDO GRAVEMENTE -2 □
ESPANCADO -2 □
ALEIJADO -5 □
INCAPACITADO □

FRAQUEZA

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

QUALIDADES E DEFEITOS

QUALIDADES	TIPO	CUSTO	DEFEITOS	TIPO	CUSTO

SECUNDÁRIAS

	OOOOOOO		OOOOOOO		OOOOOOO
	OOOOOOO		OOOOOOO		OOOOOOO
	OOOOOOO		OOOOOOO		OOOOOOO

ÁREAS DE ATUAÇÃO

HABILIDADE	CAMPO	HABILIDADE	CAMPO

DISCIPLINAS

DISCIPLINA	NOME	DISCIPLINA	NOME

HISTÓRIA DO CLÃ

ASSAMITA	OOOOO	LASOMBRA	OOOOO	SALUBRI	OOOOO
BRUJAH	OOOOO	MALKAVIANO	OOOOO	SETITAS	OOOOO
CAPADOCIO	OOOOO	RAVNOS	OOOOO	TOREADOR	OOOOO
GANGREL	OOOOO	NOSFERATU	OOOOO	TZIMISCE	OOOOO
VENTRUE	OOOOO		OOOOO		OOOOO

ATRIBUTOS 7/5/3 - HABILIDADES 13/9/5 - DISCIPLINAS 4 - ANTECEDENTES 5 - VIRTUDES 7 - PONTOS BÔNUS 15

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

ESPECIALIZAÇÕES

ESPECIALIDADE	HABILIDADE	ESPECIALIDADE	HABILIDADE

MAGIA DE SANGUE

RITUAIS	NÍVEL	LINHAS	
			OOOOO
			OOOOO
			OOOOO
			OOOOO
			OOOOO
			OOOOO
			OOOOO

EXPERIÊNCIA

TOTAL_____ GASTO _____

PERTURBAÇÕES

COMBATE

ARMAMENTO	DIF.	DANO	ALC.	MOD.	MUN.	OCUL.

ARMADURA

CLASSE_____

MODIF._____

PENAL._____

DESCRIÇÃO

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIOS

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTROS(_____)

POSSES

EQUIPAMENTO (CARREGADO)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

CAMPOS DE CAÇA

TRANSPORTE

REFÚGIO

LOCAL

DESCRIÇÃO

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

ERA CLÁSSICA

HISTÓRIA

PRELÚDIO

OBJETIVOS

DESCRIÇÃO

IDADE
IDADE APARENTE
ANIVERSÁRIO
MORTE
CABELO
OLHOS
RAÇA
NACIONALIDADE
ALTURA
PESO
SEXO

VISUAL

RELACIONAMENTOS

PERSONAGEM

O mundo de 62 d.C é completamente novo para os vampiros. Nunca houve tanta organização, mas nunca houve tanta crença. Os mortais sabem que criaturas sobrenaturais podem existir e qualquer passo em falso certamente causará a morte dos vampiros. Os clãs não conseguem um acordo múltuo e a briga está longe de acabar. A loucura de Nero está apenas começando, pois sua recente descoberta sobre os descendentes de Caim apenas pôs à prova de que até mesmo grandes anciões podem cair. É preciso agir rápido, antes que o circo pegue fogo.

Vampiro , Edição de 20 anos de Aniversário: A Era Clássica é um jogo de narrativa política e sobrenatural de vampiros, envoltos em um mundo das trevas capaz de trazer desesperança e desilusão até mesmo aos mais corajosos.

Este cenário traz as seguintes novidades:

• Apresentam as 13 Famílias e 9 linhagens de sangue, expandindo o mundo clássico.

• Contém a história das Famílias vampíricas, com pontos de vista e versões diferentes da história. Cada uma, detalhada de uma maneira.

• Novas qualidades, antecedentes, características, magias de sangue, um novo sistema de Disciplinas e como criar e adaptar novas Disciplinas e rituais.

• Novas regras, detalhes de cenário e enredo baseado no histórico do Império Romano foram criados, trazendo ainda mais profundidade para cada único aspecto do cenário de vampiro.

EDIÇÃO DE 20 ANOS DE ANIVERSÁRIO

VAMPIRO

A ERA CLÁSSICA